1993

星際系列19

全球唯一綜合性電視遊樂器年鑑

星際 遊樂雜誌

超級任天堂年鑑 2



超任強卡製作公司名人大巡禮

超任強卡完全攻略

勇者鬥惡龍.5

勇者試練

- 失傳祕技再特報
- 1993熱門新卡28種遊戲軟體特報
- 超任週邊大進擊
- RPG,SLG遊戲日文完全攻略指令介紹
- 超任年度排行榜
- 1991～1993超任200多軟體大集合

特別舉辦1993新春回饋大摸彩請趕快行動哦！

隨書附送GAME音樂CD一片

每本 390元

超級任天堂爲日商任天堂株式會社商標

賣中

GAME HUNTER

遊戲獵人

遊戲獵人——首創唯一雙用多功能磁碟
可同時配合超任及世嘉使用



遊戲獵人功能及優點：

(1) 可用磁片完全所有世嘉五代及超任之遊戲。
(2) 基本使用記憶體為16M，可隨時擴展置24M。
(在同類型產品中最便宜。)
(3) 內置256K Save Ram，與原裝遊戲帶之Save Ram容量相同。
(4) 可將Save Ram內的資料，完全Save在磁片上。
(一片1.44M磁片可Save36個遊戲資料。)
(5) 可隨時隨地將卡匣自動轉為磁片遊戲，作永久保存。
(6) 內置功能全由螢光幕顯示控制。(首創一機兩畫面，
世嘉與超任制畫面各不相同。)
(7) 萬用format，不論飛鷹，Mgd2的磁片，都可使用。(就算更換磁片系統，也可保留原有磁片，無需一起更換，節省更換磁片之金錢。)
(8) 遊戲獵人與專用磁碟機是離合式設計，外型美觀。
(9) 遊戲獵人可接承I.B.M個人電腦。
(10) 用電量比共它同類型機種穩定，電壓低，安全性極高。
(11) 為用户著想，機身的插槽附有防塵蓋，避免灰塵聚積，
引致機件發生不良事故。
(12) 採用高質數之PCB界面，絕不會損壞遊戲機之插槽位，
引致燒機，損失金錢。
(13) 為將來需要，獨留擴展槽，以便增加及突破「遊戲獵人」之功能。
(14) 遊戲獵人是全部採用高質素之零件。
(15) 購買時已可使用於超級任天堂及世嘉五代上，設備齊全。

一機兩用，最划算的投資。
一體成型，最完美的組合。
選擇遊戲獵人，最聰明的抉擇。

隨時記憶卡 新發售 僅售780元 → 能夠隨時將任何畫面儲存在磁片上，保留戰果下次再繼續，不必從頭開始。







科峰實業有限公司 台北市民權東路三段106巷1號10樓之1 TEL:7168177·7135652 FAX:7160486

1993

超級任天堂爲日商任天堂株式會社商標

家庭電視遊樂器系列產品

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

超級任天堂年鑑
SUPER Famicom®

一部超強鉅著特製珍藏版

超級任天堂推出迄今，二百餘款好玩的遊戲全部列入其中，有大家想知道的內容，詳細的介紹，不落人後的報導。無論RPG.SLG…所有的日文指令都有詳細的解說，是完全由星際雜誌編輯製作，絕不使用外來資料，眞正配合國人需求的本土電玩鉅著。即將推出，請玩家們密切注意。

第二代阿波羅加速滑鼠搖桿

超強機種唯我獨尊

全國首創加速功能滑鼠



所有正版超任遊戲均可使用

配合阿波羅搖桿使用將更完美無缺

保證堅固耐用，可加速、可連發，功能最齊全。

新文行金雞報喜感謝大請客

買年鑑中大獎活動隨書舉辦中

凡購買超級任天堂年鑑一本，特價390元

即贈送價值380元日本原裝進口CD 1片

內容選錄了最受歡迎的14種遊戲，16首氣勢磅薄，感人肺腑的動聽曲子。讓您在遊戲中更能與戲中情節緊緊結合一體，達到渾然忘我的最高境界。

城市少年總管理處 星際遊樂雜誌榮譽發行

新文行電視遊樂器專賣店

台北市重慶北路三段223巷23弄3號

TEL:59446221 5936898 FMX:(02)5969982



注意

「…18歲以下禁止進入遊樂場，現在請把SUPER－GUN帶回家，您就沒煩惱……」

最好

32Bit效果，影像色彩均屬一流，享受最震撼的身歷聲效果，比看電影還刺激。

最多

IC板軟體最多，是遊樂器軟體的始祖，各式各樣軟體應有盡有。

最新

掌握電玩最新情報，玩好的GAME，不必等。

想要在家裡玩雷電,快打旋風,魔鬼剋星,麻將學園,電子基盤?
只要是市面上的大型電玩IC板,都可以按裝!
連接在自己家的電視上,何必再跑到遊樂場去呢?

城市少年總管理處 新文行電視遊樂器專賣店
TEL:(02)594-4621 594-9277 FAX:(02)596-9982
台北市重慶北路三段223巷23弄3號

西門店	02	3618837
中和店	02	2455260
彰化店	04	7265663
斗南店	05	5960523
台南店	06	2744233
中壢店	03	4263776
忠孝店	02	7816414
台中漢口店	04	2957919
台中長安店	04	2964069
豐原店	04	5282949

璀燦瑰麗 典藏尊貴

SERIES1快打旋風II-印象樂譜集

全部關卡的背景音樂CD版
讓您細細品味,典藏..........

特價600元



SERIES2日本熱門電玩配樂集錦

精選全日本最暢銷,最受歡迎的電玩背景音樂,十四個遊戲的十六首金曲,星際爲您精心製作。

特價380元



快打紀念胸針

特別手工打造製成,十二位角色的英氣風發將自您的身上展現!全國僅此一套,欲購從速,向隅者將懊悔無已!!

請立洽全省城市少年加盟店
或各大電視遊樂器專賣店!

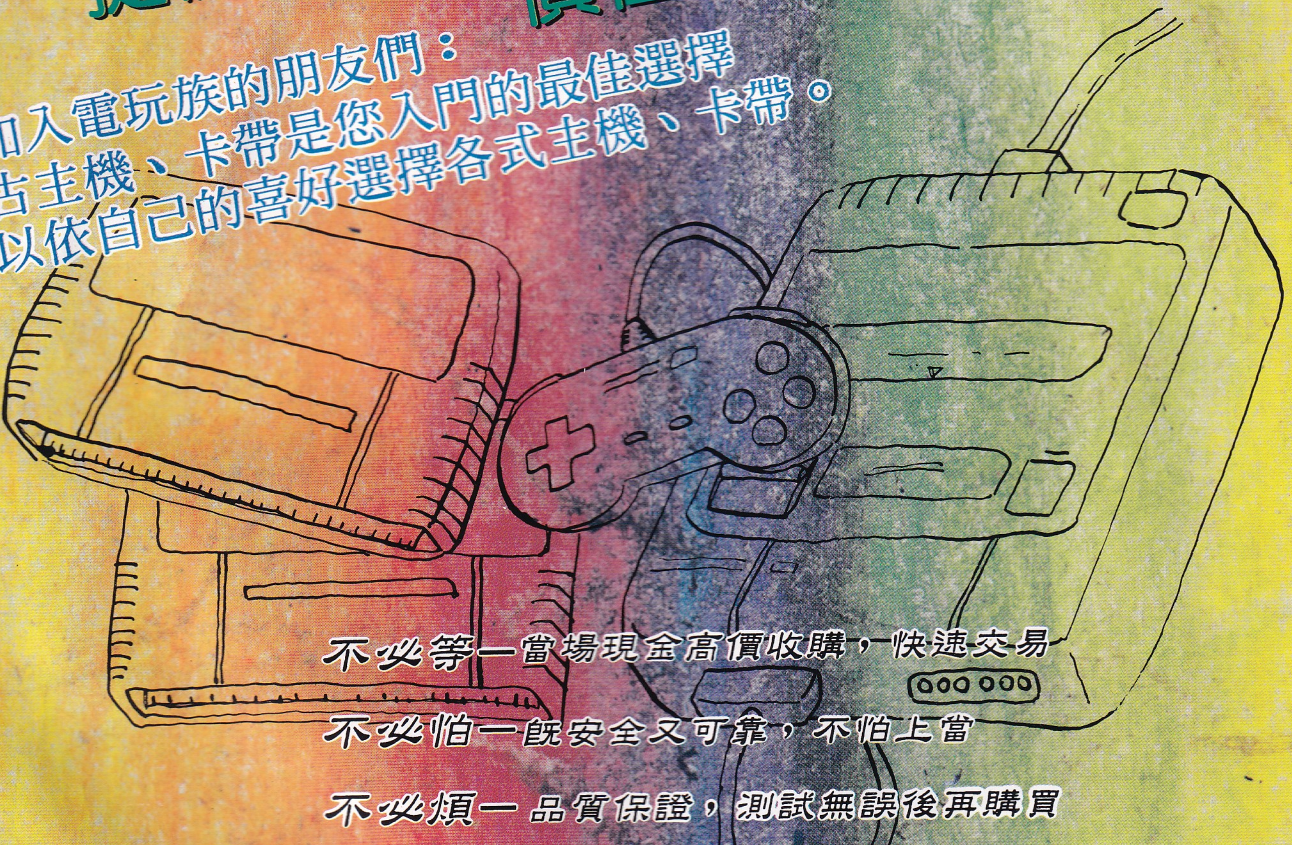
城市少年總管理處
台北市重慶北路三段223巷23弄7號
城市少年服務專線:
TEL:(02)594-4621　594-9277
FAX:(02)596-9982

西門店:02　361-8837
中和店:02　245-5260
忠孝店:02　781-6414
台南店:06　274-4233
彰化店:04　726-5663
石牌店:02　875-3175
斗南店:05　596-0523
中壢店:03　426-3776
台中漢口店:04　295-7919
台中長安店:04　295-6439
台中豐原店:04　528-2949

中古市場瘋狂銷售中

提供可靠的遊樂器設備
價位合理絕對令您滿意

初加入電玩族的朋友們：
中古主機、卡帶是您入門的最佳選擇
可以依自己的喜好選擇各式主機、卡帶。



不必等—當場現金高價收購，快速交易

不必怕—既安全又可靠，不怕上當

不必煩—品質保證，測試無誤後再購買

委託寄售，買的安心，賣的放心
舊機換新機，換的貼心

大好良機・切勿錯過・機會有限・趕緊把握

注意事項：

- 請攜帶學生證或身分證及物品至新文行門市部辦理。
- 以門市收購價格為主，公平公開交易。
- 交易物品須有完整之包裝、配備齊全，保證能使用，否則不予交易。
- 交易前先電話聯絡。

城市少年總管理處　星際雜誌總經銷
新文行電視遊樂器專賣店
台北市重慶北路三段２２３巷２３弄３號
TEL:59446221　5936898　FMX:(02)5969982

城市少年 全省加盟店

★★★ CITY BOY ★★★

總管理處	台北市重慶北路3段223巷23弄3號
忠孝店	台北市忠孝東路6段467號2樓（新學友台北新站）
西門店	台北市西寧南路70號4樓之9（萬年大樓）
嘟嘟行	台中市長安路2段75號
李表哥	台中市漢口路3段147號
奪標行	台中縣豐原市豐中路36號
大樂客	台北縣三重市大仁街８２號

會員獨享城市少年各加盟店的特價優待

只要購滿 **3000** 元即可成爲會員

城市少年加盟店一

提供最新最快的電玩資訊

可以享受無比的電玩樂趣

各式主機　卡帶出租寄賣

不定期舉行各項電玩比賽

歡迎就近到各加盟店參觀選購

編者的話

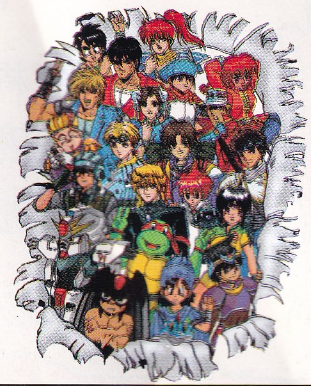


各位超級天堂遊樂器的玩家大家好、在星際遊樂雜誌社的同仁們分為２組、一組出年鑑、另一組則是專門趕雜誌的稿，如此作才能同時作出雜誌和年鑑的稿，趕在過年前出書來服務眾多的玩者可謂是兩全其美。雙管齊下，在超級任天堂年鑑的目錄中，有遊戲的日文指令。超級任天堂從第一片到１９９２年底所出的片子指令完全翻成中文。這一種指令翻成中文可以使國人更能接受ＲＰＧ文字遊戲和ＳＬＧ模擬遊戲，真是一個很適用於本土化製作為了國人而設計的單元。有關超級任天堂的軟體則收錄了１６０種以上，這１６０種遊戲軟體中有各種軟體遊戲類型，星際遊樂雜社編輯部還特地將每種遊戲的類型分門別類地分好，也將各種遊戲的操作流程方式畫面介紹出來，當然遊戲不可缺的秘技和攻略也各有一個單元加以介紹，超級任天堂遊戲的各個遊戲設計者也都以一個名人巡禮的單元來加以詳細的介紹，我可以告訴大家這本年鑑和雜誌一樣完都是由國人自行作稿．編寫排版，這些完整的製作都是為了要使大家知道中國人是不鳴則己，一鳴驚人的種族！在此，最後星際遊樂雜誌社編輯部向讀者們說一聲新年快樂　萬事如意！

星際新春特別企劃

1993賀歲新作SUPER FAMICOM年鑑

編者的話	6
目錄	7
遊戲目錄	11
SFC卡解析	30
93' 新卡快訊	137
排行榜	145
RPG,SLG指令介紹	146
秘技天地	153
攻略一覽表	167
勇者鬪惡龍V	168
勇者試練	184
名人巡禮	191
超任週邊	204



發行人／陳孟祥
編輯部：
美術編輯／陳弘瑩
美術助理／陳彥文、葉星甫、李國華、莊智艮
企劃編輯／電玩高手群
電腦編輯／丁美惠、梁志鴻
業務部：
廣設編輯／孫海洲
廣設助理／林沛奕、林柏延
發行組／黃秀鳳
發行所／星際遊樂雜誌
法律顧問／陳松棟
登記／局版台字第6731號
社址／台北市重慶北路三段223巷23弄7號
NO.7, LANE 223 ALLEY 23 SEC 3
CHUNG CHING NORTH ROAD TAIPEI TAIWAN
電話／(02)594-9277
FAX／(02)596-9982
星際信箱：台北郵政1021號信箱
P.O.BOX 1021 TAIPEI TAIWAN
郵撥／01640497梁利雪
門市部／台北市西寧南路70號4樓之9(萬年大樓)
電話／361-8837
台灣地區總經銷：新文行
電話／594-4621·593-6898
FAX／(02)596-9982
印刷／大然伊士曼彩色印刷股份有限公司
地址／三重市光復路一段130巷1號
香港地區經銷：
香港集團／九龍深水涉福華行福仁商場1/F36店
TEL／728-2879 FAX／728-3012
永勝貿易公司
九龍尖咀寶勒巷6-8A豐利商業大厦806室
TEL／366-6678·723-2456
美昌貿易有限公司
九龍城太子道368-374號龍珠商場308-310
TEL／382-5509 FAX／381-0120
星加坡地區經銷
KOKYO TRADING PTE LTD. 241A
GEYANG ROAD SINGAPORE 1438
TEL／(00265)7445071 FAX／(00265)7445943

'93跨年大賽系列活動

熱情登場

電玩感言錄

愛好咬筆桿的朋友:

徵文大賽即將展開,寫出對電玩的酸甜苦辣,以橫排稿紙書寫,字數不限。

切記字跡勿潦草並不得使用鉛筆

電玩偶像派

熱衷塗•繪•噴的伙件:

是否爲勇者懾服、爲優娜動容?!快動手把心目中的電玩偶像畫在十六開紙上。紙張、顏料、畫風不限,只要是電玩界的人物皆可。

分少年組與青年組---各取前三名及佳作六名

寄台北郵政1021信箱宣傳部收即可

若須退稿者請註明並附回郵信封,否則一概不退稿

一經錄用　版權歸雜誌社所有

即日起開始收件

——八十二年二月初截止——

台北東區

城市少年

★★★ CITY BOY ★★★

南港分店

歲末迎春大請客

360° 現場軌道免費試車 〈與城市少年總管理處同時試車〉

並請隨時注意不定期舉辦軌道車大賽， 獎品豐富等你來！

各式中文卡帶陸續爲您登場

PC卡匣 • 任天堂低價供應中　歡迎參觀選購！！

現場歡迎免費索取城市少年雜誌

讓你了解最新的電玩情報，運籌帷幄，百戰百勝。



每週專櫃特價中

全新PC卡 特價 380 元起

SUPER PC 特價 2490元 再送T恤及卡匣

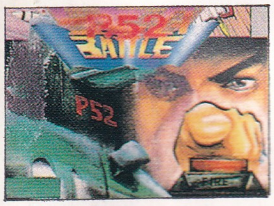
軌道車 特價 99 元

專人爲您拼裝、維修及指導，買胸針及軌道車零件

滿 500 元 送貼紙再送音樂CD。

地址：台北市忠孝東路6段465號（B棟2樓） 電話：7858029



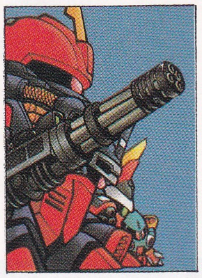
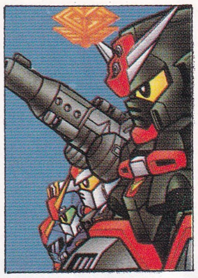




快！快！快！

現在訂閱精彩豐富的星際雜誌一年份

即送 城市少年一年・・・

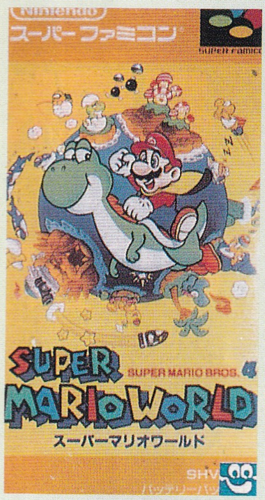




歡樂中增長智慧，大人小孩都喜歡
一本在手，樂趣無窮！

地址：台北市重慶北路三段223巷23弄23號　電話：5944621・5949277　劃撥帳號：01640497 梁利雪



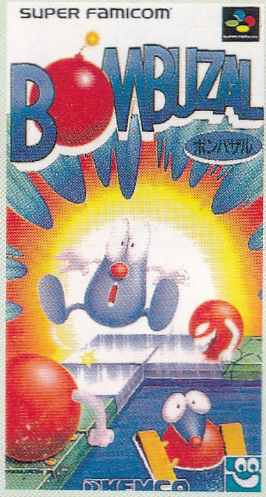
超任遊戲目錄



17-0001
瑪莉兄弟



17-0002
ＦＺ賽車



17-0003
炸彈小子



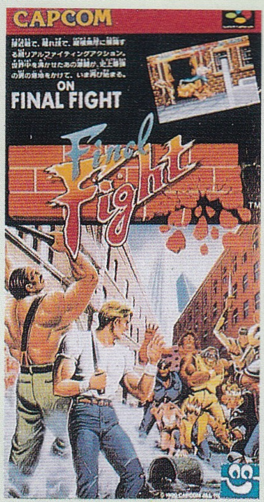
17-0004
諸神紀世



17-0005
封神創世
(審莎出擊)



17-0006
沙羅曼蛇III



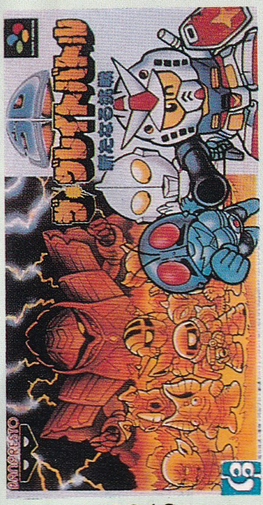
17-0007
街頭快打



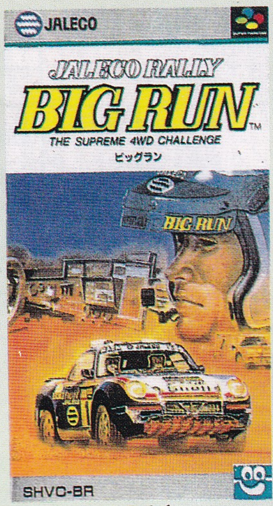
17-0008
尾崎高爾夫



17-0009
飛行俱樂部



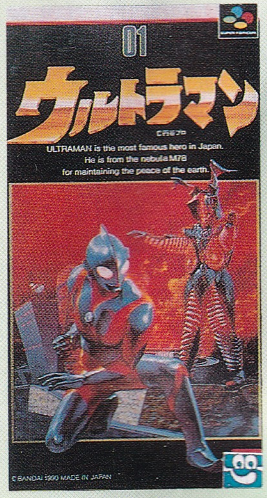
17-0010
ＳＤ戰士



17-0011
狂飆賽車



17-0012
太空戰鬥機



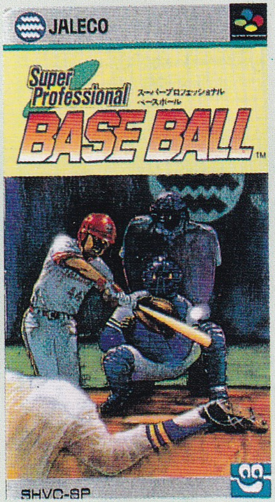
17-0013
怪獸超人



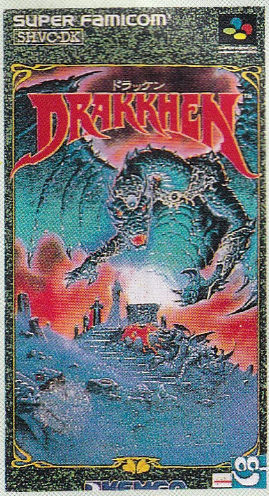
17-0014
試管城市



17-0015
綠野高爾夫



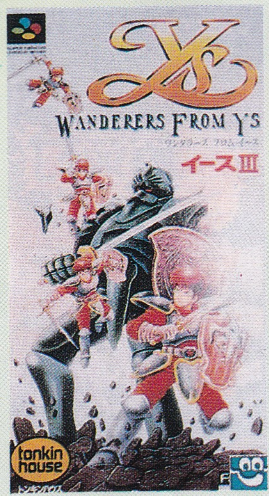
17-0016
立體棒球



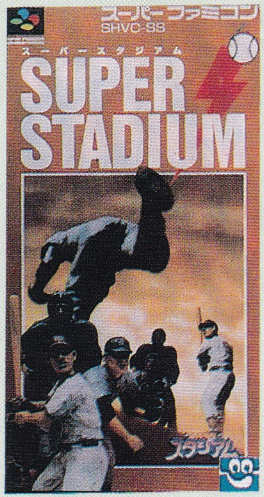
17-0017
屠龍戰士



17-0018
太空小妖精



17-0019
依斯III



17-0020
賽塔棒球



17-0021
機動戰士Ｆ９１



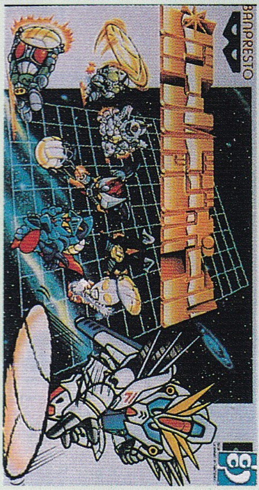
17-0022
Ｒ－ＴＹＰＥ



17-0023
超能力棒球



17-0024
太空戰士Ⅳ



17-0025
ＳＤ躲避球



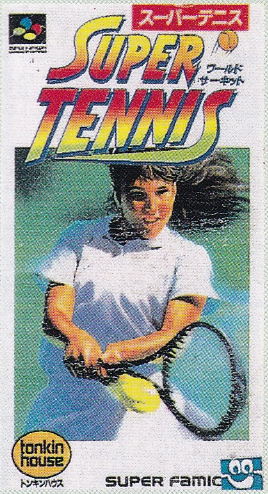
17-0026
五右衛門



17-0027
戰區８８



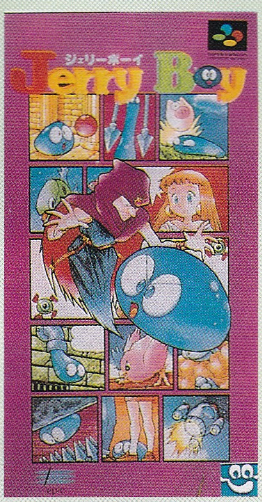
17-0028
白熱野球



17-0029
超級網球



17-0030
極速地帶



17-0031
史萊姆冒險



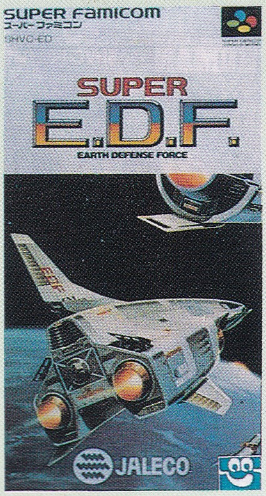
17-0032
三國志II



17-0033
職業足球



17-0034
超魔界村



17-0035
超級E.D.F



17-0036
太空戰士IV(簡易版)



17-0037
惡魔城傳說



17-0038
薩爾達傳說



17-0039
雷電傳說



17-0040
戰鬥原始人



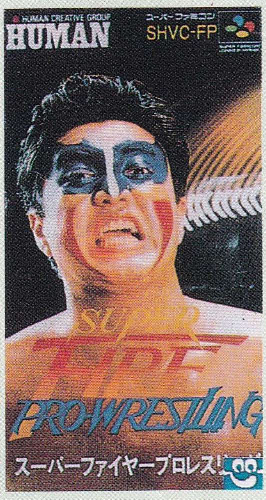
17-0041
瓦強世界



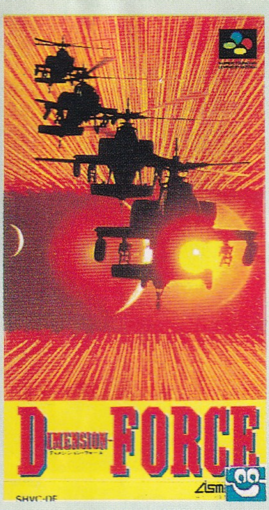
17-0042
礁瑚傳說



17-0043
小丸子日記



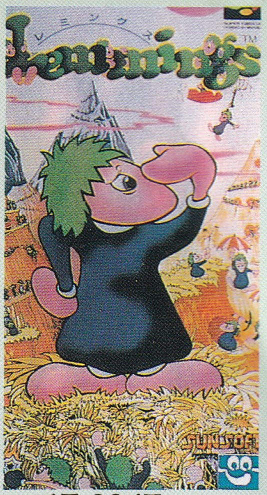
17-0044
超火爆摔角



17-0045
次元武力



17-0046
魔獸迷宮



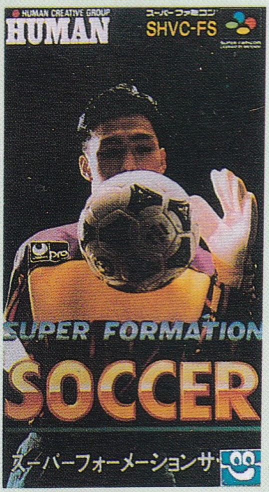
17-0047
旅鼠總動員



17-0048
信長野望 武將風雲錄



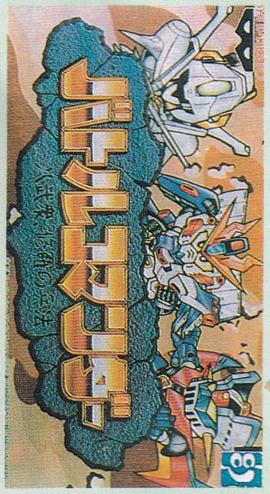
17-0049
ＳＤ外傳



17-0050
３Ｄ足球



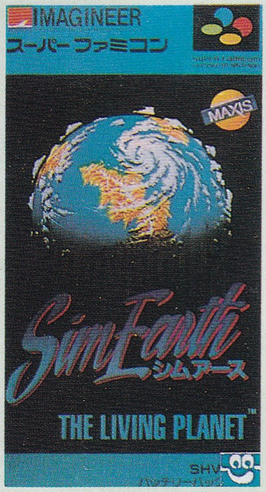
17-0051
閃電出擊



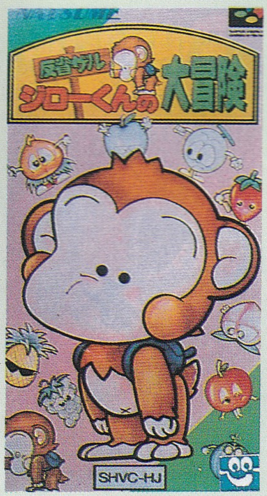
17-0052
ＳＤ指揮官



17-0053
中國拳II



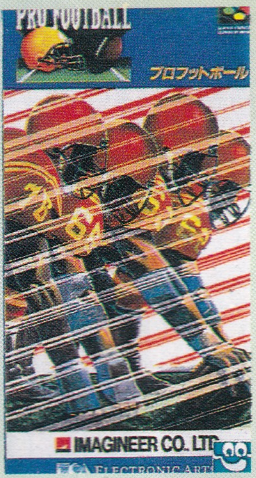
17-0054
試管地球



17-0055
猴子大冒險

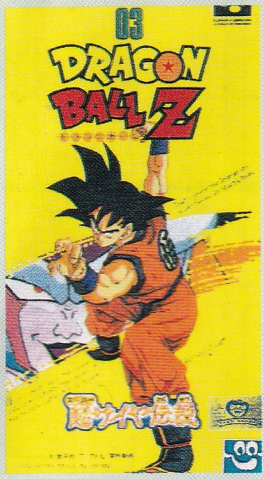


17-0056
大冒險島



17-0057

美式足球



17-0058

七龍珠



17-0059

魔界塔士外傳



17-0060

創世降魔錄 生命之劍



17-0061

英雄傳説



17-0062

立體賽車



17-0063

超級魂斗羅



17-0064

火箭人



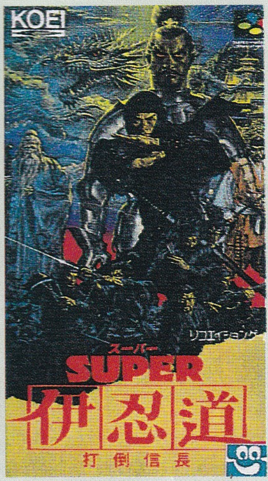
17-0065

超級高爾夫



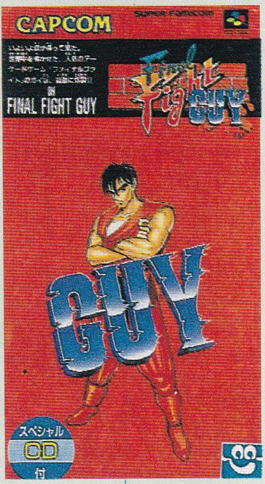
17-0066

弟切草



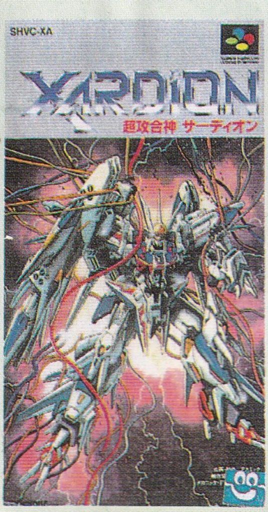
17-0067

伊忍道



17-0068

新街頭快打



17-0069

超攻合神



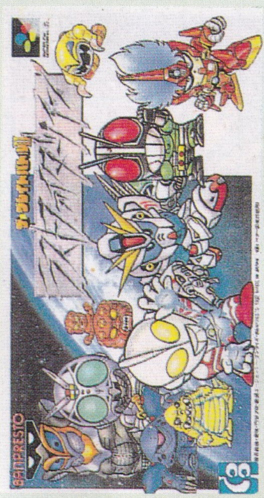
17-0070

大賽車



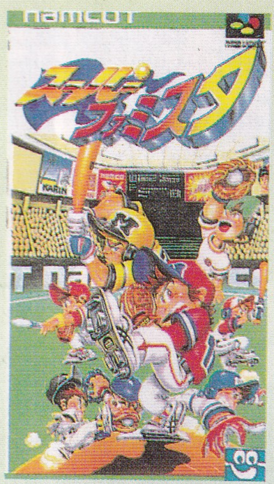
17-0071

亂馬1/2



17-0072

ＳＤ快打



17-0073

明星棒球



17-0074

S .T .G



17-0075

趣味打擊



17-0076

極速Ｆ１



17-0077

足球英雄



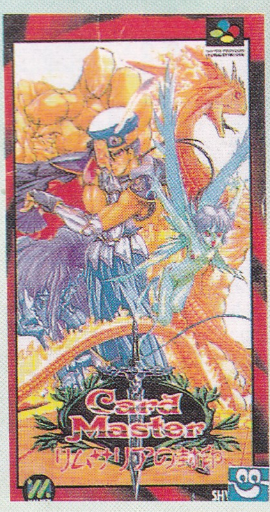
17-0078

快打刑警



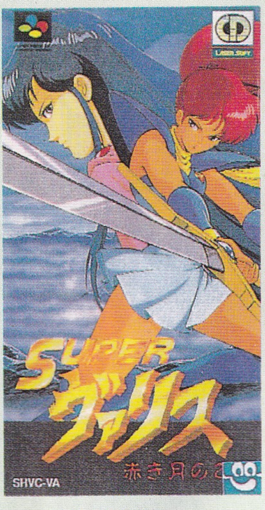
17-0079

超級職棒



17-0080

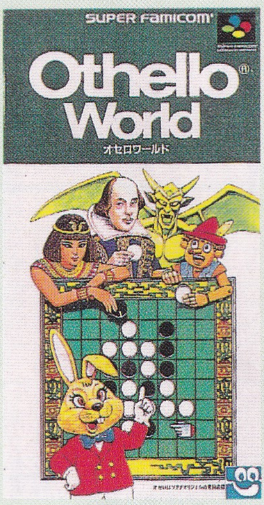
魔幻精靈卡



17-0081
夢幻戰士



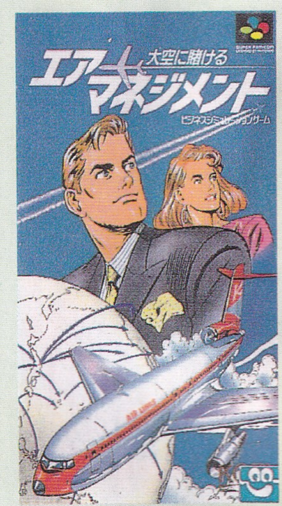
17-0082
小魔法師



17-0083
黑白棋



17-0084
創世紀VI



17-0085
天空爭霸(航空產業)



17-0086
波濤高爾夫



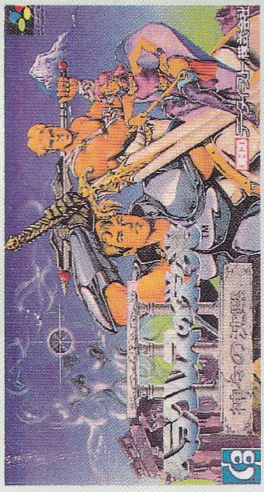
17-0087
豪槍神雷



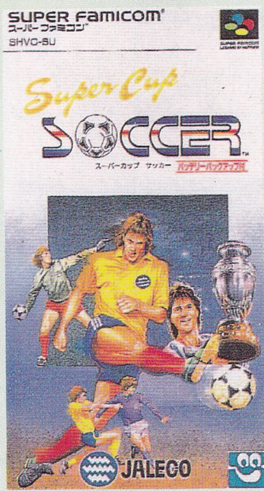
17-0088
WWF摔角



17-0089
摩訶摩訶



17-0090
鬥人魔境傳III



17-0091
世界盃足球



17-0092
拳鬥王



17-0093
上海



17-0094
神劍傳説



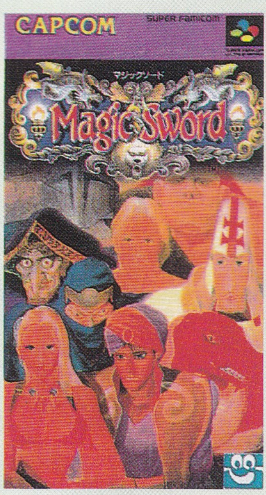
17-0095
超級銀河號



17-0096
超級Ｆ１大賽車



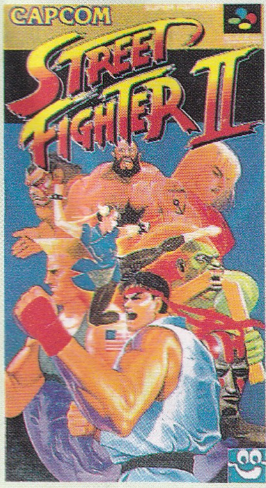
17-0097
甲龍傳説



17-0098
魔劍



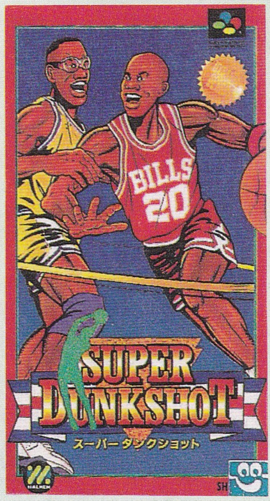
17-0099
斬II



17-0100
快打旋風II



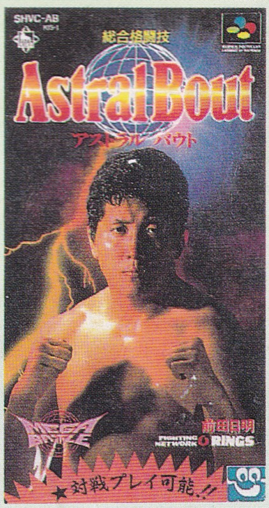
17-0101
甲子園II



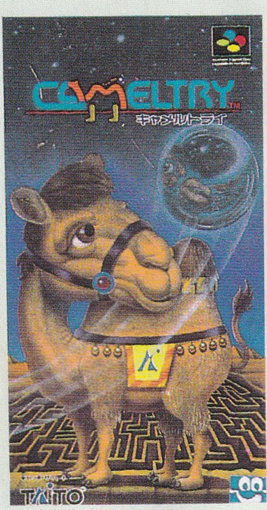
17-0102
超級職業籃球



17-0103
橫山三國志



17-0104
綜合格鬥技



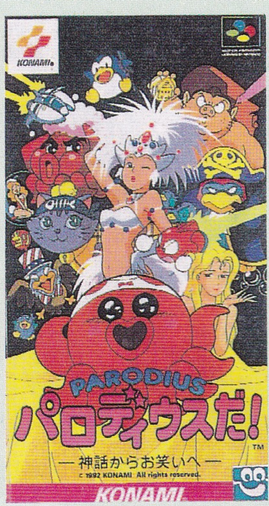
17-0105

滾球大戰



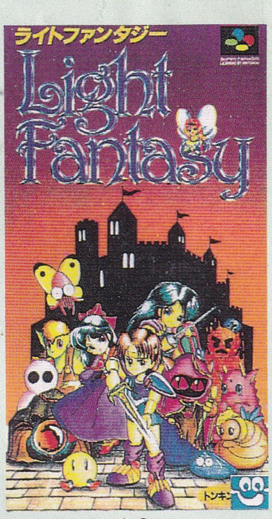
17-0106

波斯王子



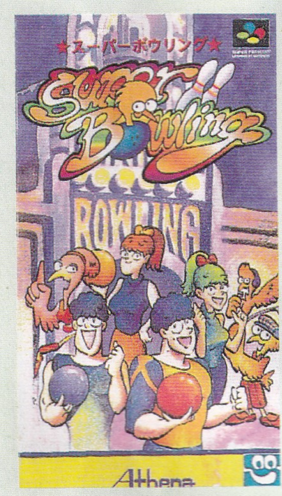
17-0107

沙鍋曼蛇



17-0108

光明幻想曲



17-0109

保齡球



17-0110

北斗神拳５代



17-0111

新世紀大賽車



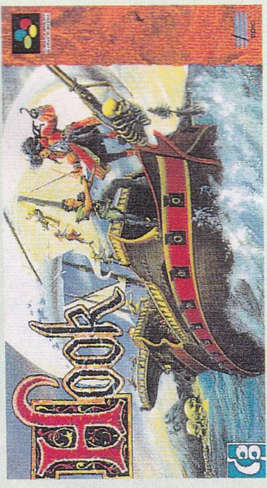
17-0112

瑪莉繪圖



17-0113

天使之翼III



17-0114

虎克船長



17-0115

恐龍大作戰



17-0116

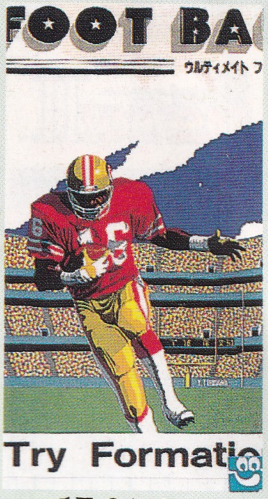
桑多拉大冒險



17-0117
黃金龍戰記



17-0118
超級忍者龜



17-0119
究極足球



17-0120
星際保衛戰



17-0121
變身戰鬥機



17-0122
3隻眼



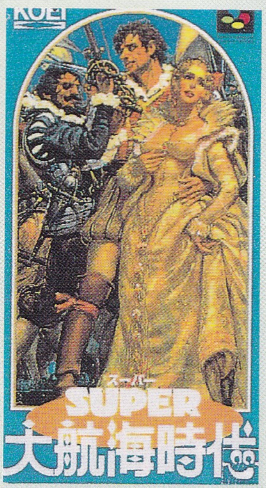
17-0123
飛龍拳5代



17-0124
機甲警察



17-0125
火焰躲避球



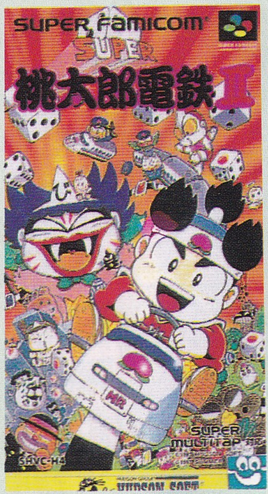
17-0126
大航海時代



17-0127
熱血硬派



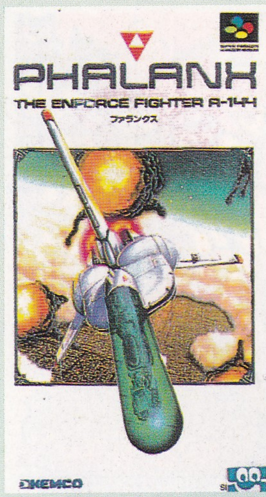
17-0128
萬獸之王



17-0129
桃太郎電鐵II



17-0130
立體棒球２代



17-0131
超鬥戰機



17-0132
魔鬼汽球



17-0133
小鬼當家



17-0134
金肉人



17-0135
超級麻將



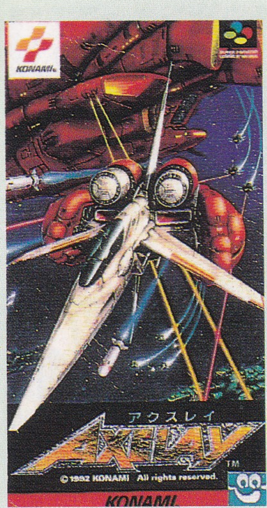
17-0136
ＣＢ英雄列傳



17-0137
究極棒球



17-0138
瑪莉賽車



17-0139
銀河風暴



17-0140
麻將大會



17-0141

特技任務



17-0142

ＳＤ戰士-Ｖ型作戰



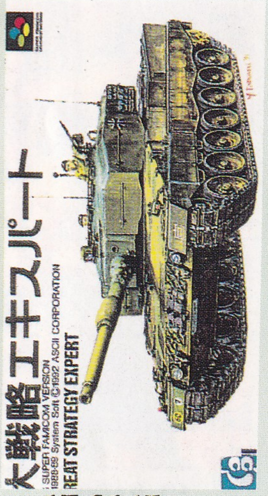
17-0143

ＳＤＸ鋼彈



17-0144

超級Ｆ１大賽



17-0145

現代大戰略



17-0146

音速俠



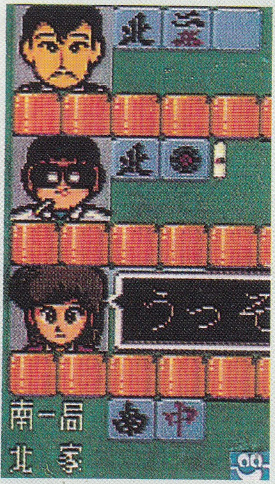
17-0147

提督決斷



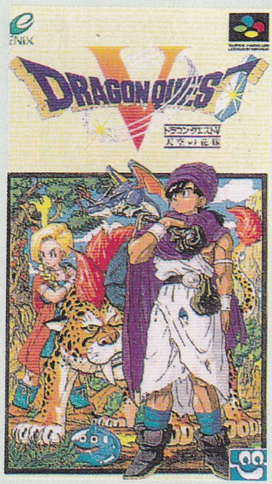
17-0148

銀河英雄傳說



17-0149

自我中心派



17-0150

勇者鬥惡龍五代



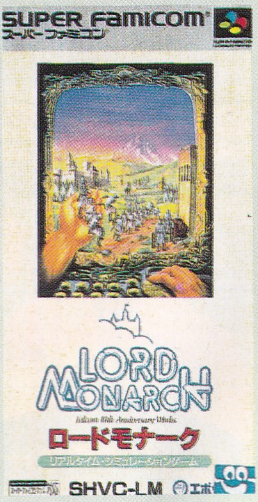
17-0151

飛行俱樂部II



17-0152

雙截龍



17-0153
復國戰記



17-0154
超級歐洲戰記



17-0155
阿達一族



17-0156
眞女神轉生



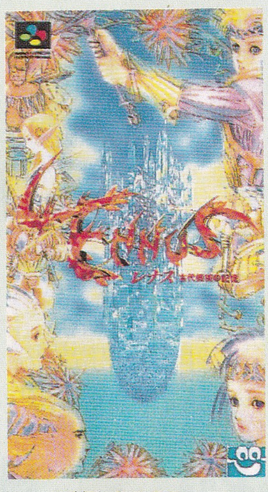
17-0157
宇宙大作戰



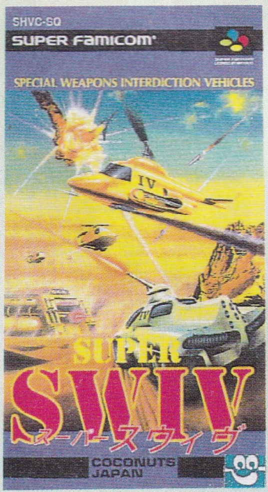
17-0158
宇宙裝甲部隊



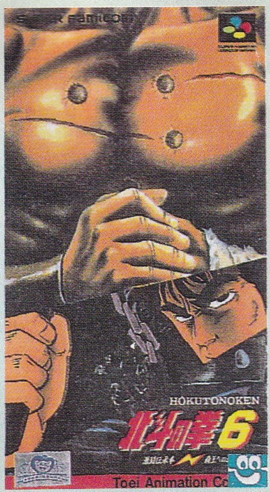
17-0159
三國志III



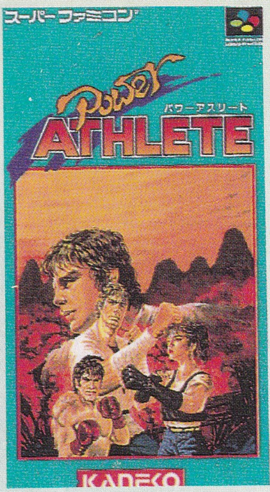
17-0160
蕾娜傳奇



17-0161
超級兵器



17-0162
北斗神拳6



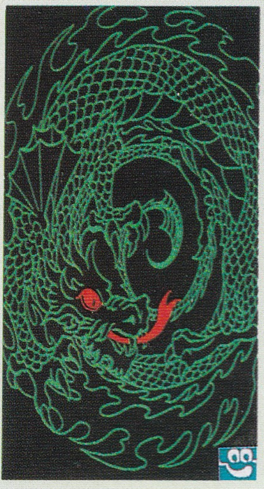
17-0163
格鬥大會



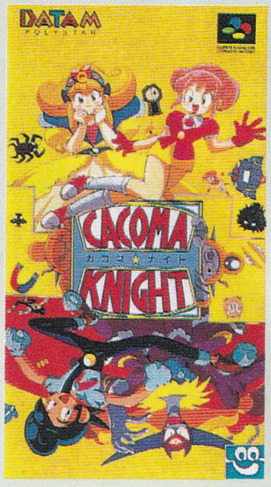
17-0164
米老鼠



17-0165
超能力格鬥戰



17-0166
避邪除妖五代



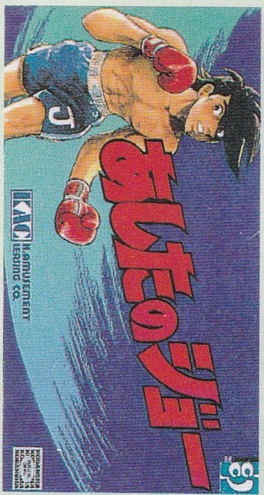
17-0167
天蠶變



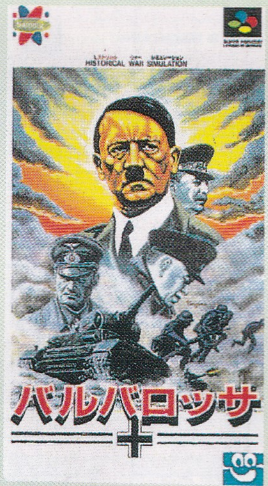
17-0168
ＳＤ英雄戰記



17-0169
休曼賽車



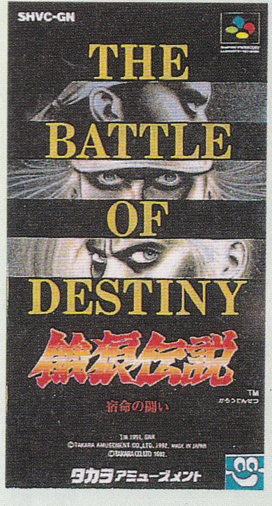
17-0170
拳擊旋風兒



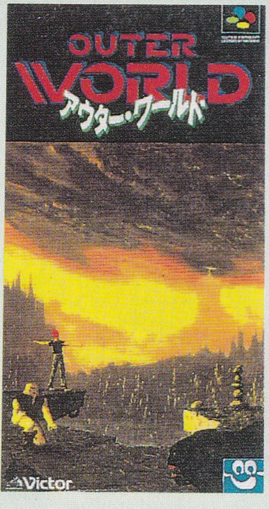
17-0171
閃電大作戰



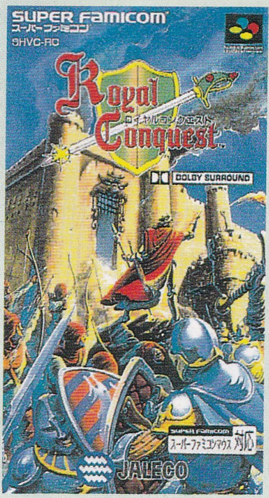
17-0172
聖詩傳奇



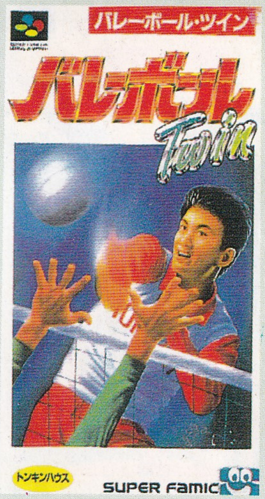
17-0173
餓狼傳説



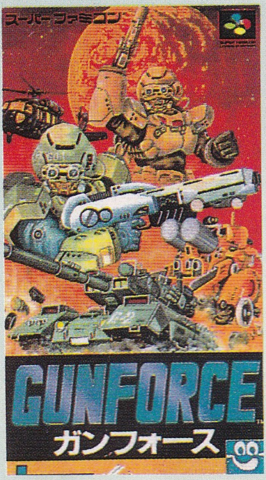
17-0174
另一個空間



17-0175
皇家侵略



17-0176
雙料排球



17-0177
機甲特戰隊



17-0178
名人高爾夫



17-0179
雙人俄羅斯



17-0180
超級釣魚王



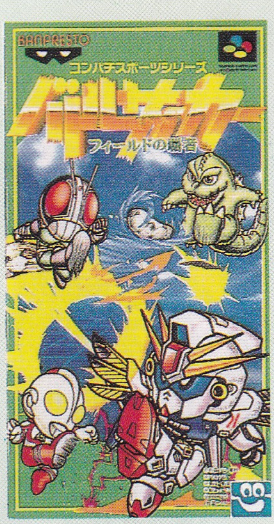
17-0181
太空戰士Ｖ



17-0182
柏青哥戰爭



17-0183
飛龍拳Ｓ-加強版



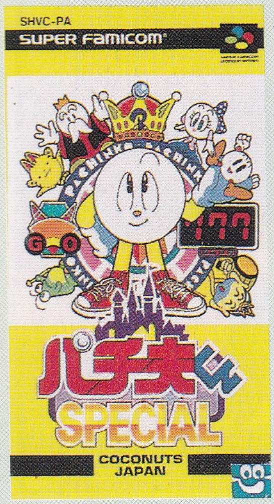
17-0185
白熱野球



17-0184
ＳＤ戰鬥足球



17-0186
夢境奇緣



17-0187
超級柏青哥大賽



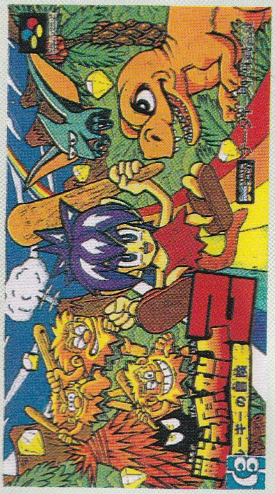
17-0188
大相撲魂



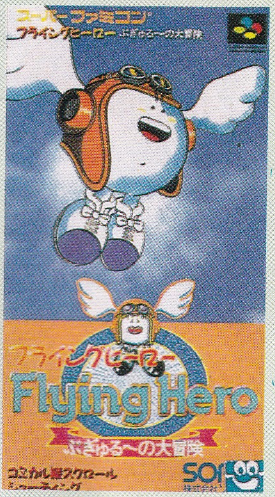
17-0189
ＳＤ鋼彈外傳II



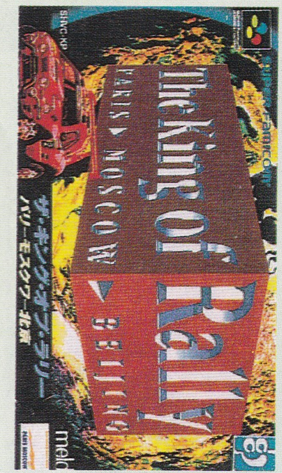
17-0190
機動裝甲



17-0191
戰鬥原始人II



17-0192
飛行英雄大冒險



17-0193
環遊世界越野大賽



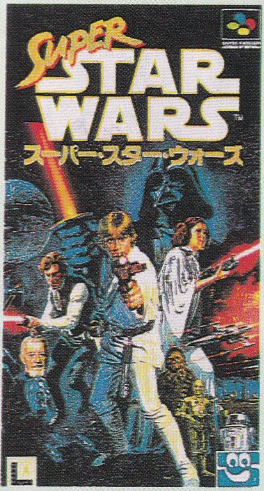
17-0194
賽車英雄



17-0195
弁慶外傳II



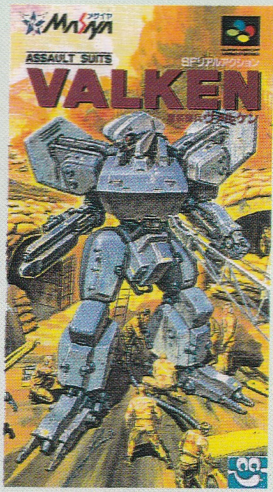
17-0196
越南戰爭



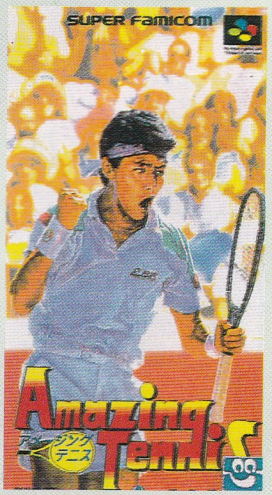
17-0197
星際大戰



17-0198
邪鬼破壞



17-0199
重裝機兵



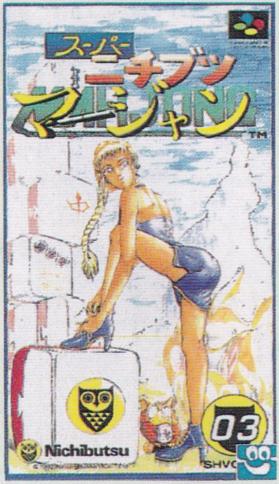
17-0200
驚異網球賽



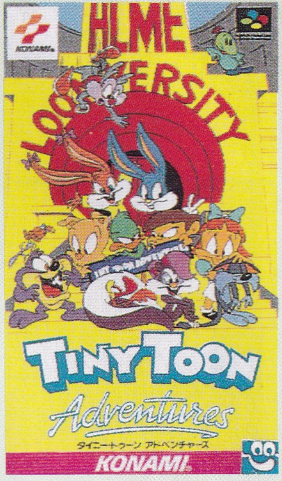
17-0201
半熟英雄



17-0202
４６億年物語



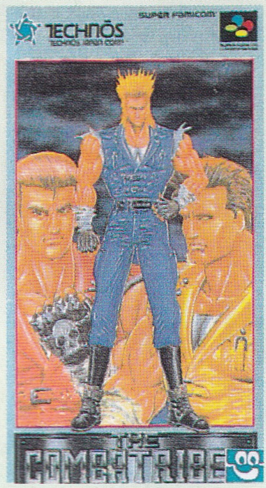
17-0203
美少女麻將



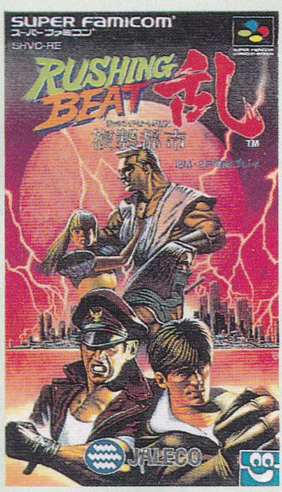
17-0204
兔寶寶



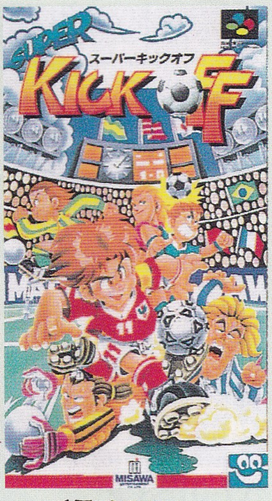
17-0205
奇奇怪界



17-0206
龐克騎士



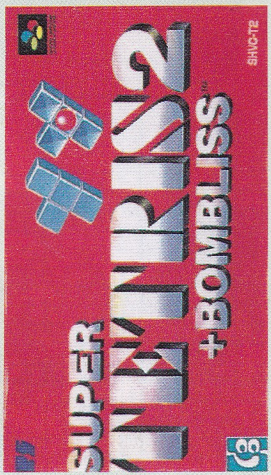
17-0207
快打刑警II



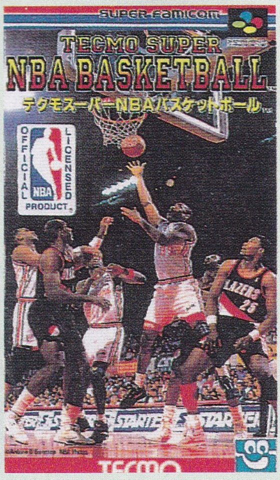
17-0208
超級足球



17-0209
笨鳥大冒險



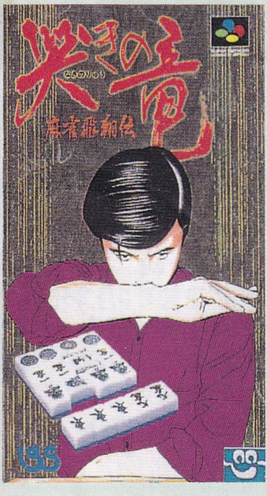
17-210
超級俄羅斯II



17-211
ＮＢＡ藍球



17-212
亂馬1/2II



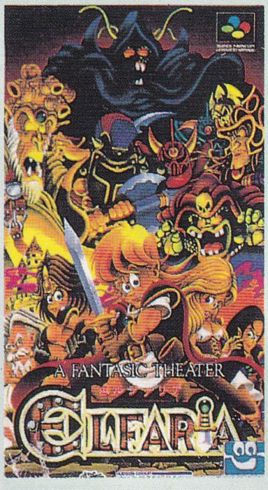
17-213

哭龍麻將



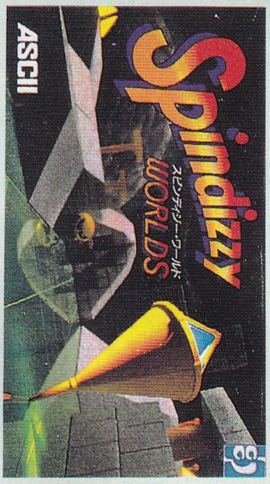
17-214

超火爆摔角



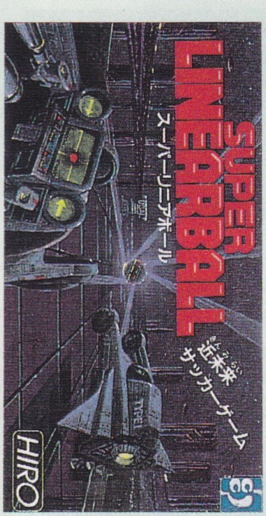
17-215

勇者試煉



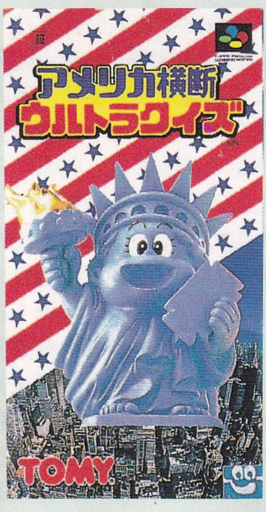
17-216

快速世界



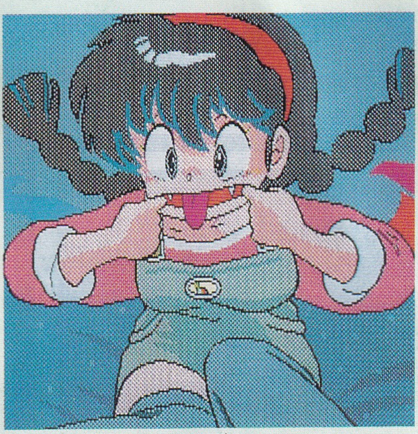
17-217

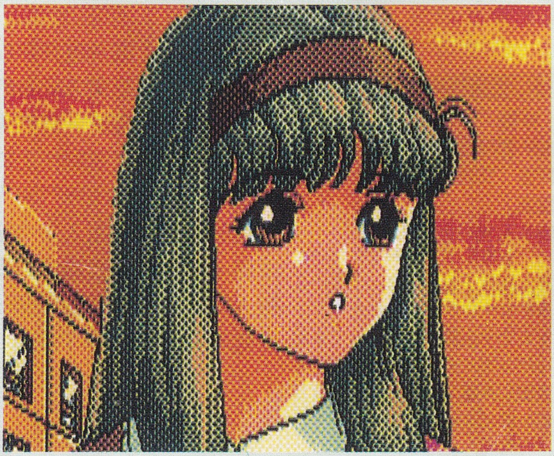
超級磁淨球



17-218

橫斷美國







屠龍戰士



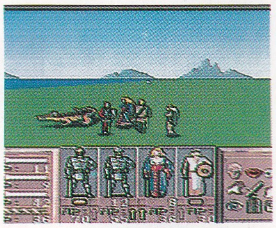
編號:17-0017
- 1991年
- 發售: 5月24日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *KEMCO*

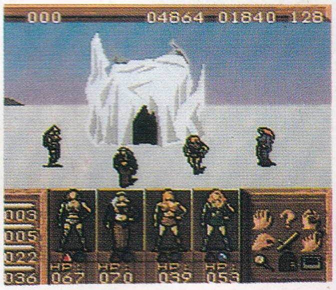
解　説

遊戲分爲龍島、冰原、濕地、草原砂漠等，目的地爲尋找龍族，此遊戲的座標是以自然界的景物和各個存在物爲其座標和方向的，例如看到太陽就知道太陽的方向就是東方，戰鬥爲全自動，此片是由法國個人電腦移植過來的，因此法國畫色彩很重。

此遊戲的畫面並不怎麼突出目故事內容也不算是怎麼精采大概只有戰鬥背景算是滿不錯，而主人公本身的特寫也是設計的很好不過就是劇情太過單調了一些。

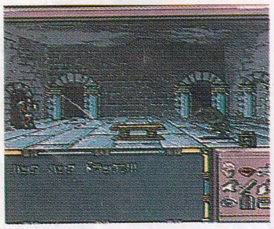


畫面說明:
右下爲動作指令區　中間下方爲人物　HP爲體力　左下爲經驗值。

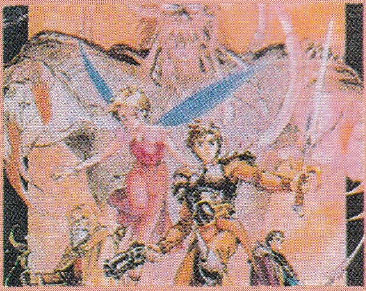


▲遊戲流程:
此遊戲是以３Ｄ的畫面但並不是迷宮的情形的遊戲故事內容大概是主人公爲了討伐要惡龍而踏上旅程途中會有許多的同伴會加入，因此款遊戲的原作是法國的個人電腦中所移植下來的因此整個戰地及普通移動中都充滿了法國的原始色彩，但最好不要有抱持著很大的期望因爲此款遊戲的畫面並不是說很有看頭，不過也算是一款還算是能夠玩的遊戲。

控制方法:
十字鈕　移動
Ａ鈕　實行指令
Ｂ鈕　取消　Ｘ鈕　切換畫面
Ｌ鈕　人物出現、逃走
選擇鈕　將全體地圖表示出來



太空小妖精



編號:17-0018
- 1991年
- 發售: 5月28日
- 容量: 8M
- 價格:￥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

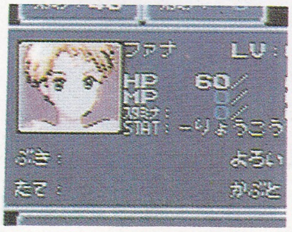
■公司名稱: *SETA*

解　説

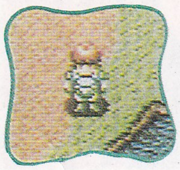
遊戲開始主人公便會在一個未知的世界中的一個小村落的民房中醒來，經過了一番的事件之後才與一個小妖精踏上了神祕的冒險旅程，在戰鬥之中也加入了許多的新型戰鬥系統，也可以和一些強力的怪物聯手與魔軍對峙著，最值得的推薦的就是他的戰鬥背景，在一個未知的世界中戰鬥背景當然以有一種神祕感的色彩來表現出來，還有主人公及伙伴和敵方大將及魔王的特寫畫面設計的非常的好，而此款遊戲的咒文魔法也是非常的棒眞不愧是超任中的第一款ＲＰＧ的遊戲。



畫面說明:
下方爲人物狀態區
Ｈ爲體力　Ｍ爲魔法力



控制方法:
十字鈕　移動
Ａ鈕　表示各種指令、實行
Ｂ鈕　調查　交談
Ｘ鈕　取消
Ｙ鈕　表示人物狀態上方爲指令區



▲遊戲流程:
這是超任上第一個ＲＰＧ遊戲，因此特別受到各玩者的注意，不過它並沒使玩者們失望，也因此奠定它在超任上的不朽地位，故事是由羅門祕人的小說改編而成，加入指令記憶系統，也可以和怪物合力奮戰敵人！是一片聲光效果俱佳不使玩者失望後悔的好遊戲。

太空戰士IV



編號:17-0024
- 1991年
- 發售: 6月19日
- 容量: 8M
- 價格:￥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

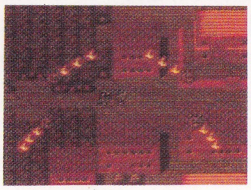
■公司名稱: SQUARE

解　說



在某個世界中有一個武力非常强勁的國家巴羅亞城（バロソ）這個國家最强的飛空艇軍團「赤翼」的隊長暗黑騎士賽西魯（セルツ）正在歸途的途中遭受了魔物的攻擊，而賽西魯也不是好惹的三兩下就擊敗了魔物，回到王宮中把搶奪回來的水晶交給了國王，但此時的賽西魯卻轉身向國王說希望國王不要再作傷天害理的事，那知國王卻憤怒的免了他赤翼隊長之職，並且要他去做其他的事，於是給了賽西魯一個炸彈戒指（ボムのゆび）要他出外去辦新的任務，於是翌日賽西魯就跟自己的好友龍騎士凱因（カイソ）往西北方的洞窟前進於是冒險開始了。





控制方法:

普通畫面中接近人的身旁按A鈕就可交談，也可藉此在可疑的地方按A鈕可獲得寶物。

在副畫面中以十字鈕控制上下，A鈕決定B鈕取消。

在戰鬥畫面中十字鈕選擇項目，A鈕決定B鈕取消，LR鈕一起按可逃跑不過有失會掉一些金錢。

▲遊戲流程:

遊戲一開主角便可在巴羅亞（バロソ）村買一些可恢復體力之道具，然後便可進入西北洞窟內了，裡面會有隻幻之龍打敗之後便可出了此洞窟來到一個村子，而主角們便會在此村發生非常重大的變化了，而賽西魯知道了國王的殘暴決心摒除自己的黑暗之心來成爲光暗騎士，直到上飛空艇救助自己的女友打敗魔王，經歷人間的悲歡離合。

太空戰士IV（簡易版）



編號:17-0036
- 1991年
- 發售:10月29日
- 容量: 8M
- 價格:￥9000
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: SQUARE

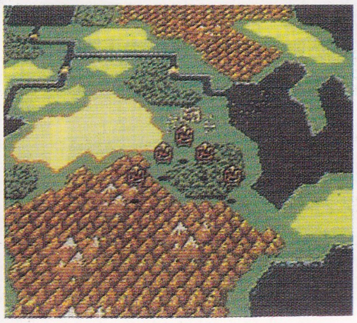
解　說

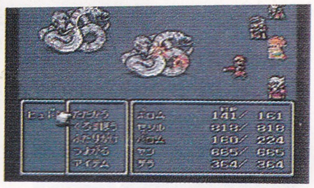
這一片爲著名的太空戰士IV的簡易版，改變了怪物的強度和每一個地方均有專人指導破解謎題的方式，總之此片爲了使RPG初學者能輕易接受而花盡所有心思去設想！是一片RPG入門者必玩的好遊戲。太空戰士IV（簡易版）



畫面說明:

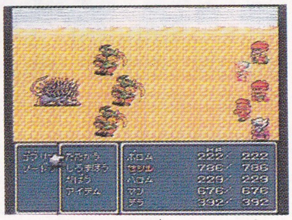
L鈕R鈕　這2鈕按住後可在戰時脫逃指令畫面出現時左邊爲人物長相　右下是玩的時間和所持金錢　LEVEL爲等級HP爲體力MP爲精神力（魔法力）





控制方法:

十字鈕　移動
A鈕　說話、決定、實行、裝備
B鈕　取消指令
X鈕　出現指令畫面
R鈕　更換人物
開始鈕　暫停



▲遊戲流程:

遊戲一開始時主角最好先在城外繞繞把自己的等級練好一點之後便可到洞窟內．．．於是一直進行著主角本身也會依遊戲流程而改變自身的能力轉換職業而遊戲充滿了許多的情節如背叛、別離、加入及死亡等都非常的豐富，而此款是很適合初學者一玩的卡帶遊戲不會困難，如想玩RPG但又不知道如何著手的人，這是很適合的一款好遊戲。

魔獸迷宮



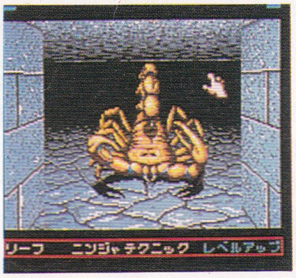
編 號:17-0046
- 1991年
- 發售:12月20日
- 容量　8M
- 價格:￥9800
- 操作:一人玩
- 評價 7分

■公司名稱: *VICTOR*

解　說

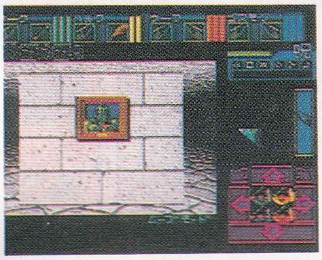
這一片魔獸迷宮可是集避邪除妖系列和女神轉生系列的高難度３Ｄ立ＲＰＧ遊戲，共有１４層，由遊戲隊員的供需食物和所有裝備均是殺了各種怪物來得到的，例如食物、在殺了兇暴肉食怪物暴龍後，便可得到食物龍肉，有多種咒文可自己任意組合使用。

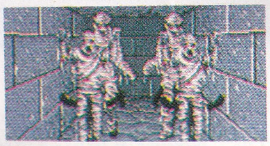
此款遊戲說實在的並沒有什麼可以好介紹，全部的舞台全都是以３Ｄ的立體迷宮循環著而人物也並沒有什麼比較突出的特寫鏡頭，建議玩家抱著閒著也閒著不妨不玩的心理否則有時為了找某樣東西就有可能找得天昏地暗。



畫面說明：

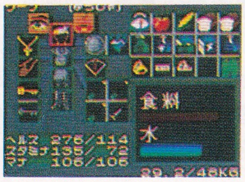
手為游標　右上為各人物的生命力，右下為攻擊命令，右上為狀態　再右下為攻擊隊形





控制方法：

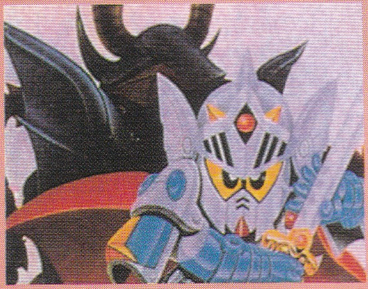
Ａ鈕　取消
Ｂ鈕　決定、拿東西、放東西、投東西
Ｙ鈕　畫面的切換
開始鈕　可記錄上面為人物名字，還有可使用２種武器



▲遊戲流程：

剛開始時先再第一樓內强化自身的强度及賺取食物和經驗值，等級練夠了食物也充足了便可繼續前進，途中會有伙伴加入然後合力打倒最後一層樓的魔王，是一款高難度的３Ｄ迷宮ＲＰＧ遊戲，此遊戲最大的特點就是魔法的使用了，咒文的項目可以依自己的選擇來組合出强力的攻擊或恢復的咒文。

ＳＤ外傳



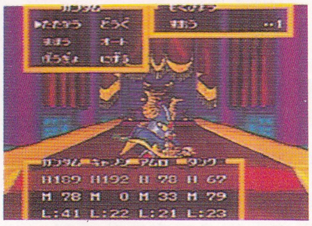
編 號:17-0049
- 1991年
- 發售:12月21日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: BANDAI

解　說

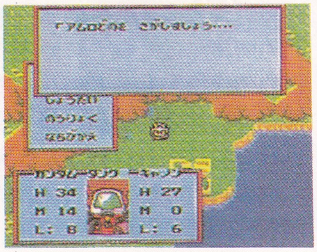
主要是敘述一位流浪的騎士（主人公）在一次事件中救了某國的公主進而被捲入了命運的牽引之中了，整個故事共分為４章，每一章都有不同的主要騎士登場直到最後一章時就把前３章旳主要騎士集合起來共同合力大破敵軍，此遊戲的戰鬥背景及法術咒文的使用均改變的很有獨特的風格，故事內容也算是滿精采的是鋼彈迷所不能錯過的一款好遊戲。

此遊戲的整體大概都是以段落的方式來進行，且每個情節的故事內容都是到快結尾的時候才會有一小部分的情節開始會有所連接到，不過大致看來此遊戲也能算是很棒的。



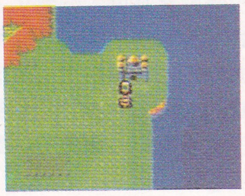
畫面說明：

戰鬥時左上為指令區
右上為敵人名字
下方為我方人物區
Ｈ為體力
Ｍ為魔法力
Ｌ為等級



控制方法：

Ａ鈕　指令視窗表示、實行
Ｂ鈕　回到上一個畫面
Ｙ鈕　取消
Ｌ鈕　狀態視窗表示
Ｒ鈕　查看敵人屬性



▲遊戲流程：

ＳＤ外傳的故事共分為４大段，也就是分成４大章，可以有５人同時冒險，加入戰鬥角色卡片新設計，在平常可以任意決定要不要使指令狀態等視窗任意出現，戰鬥時可以看到各種攻擊畫面，如用火球，即會由畫面上看到，且各地戰鬥時背景均會改變，是ＳＤ剛彈迷的收藏品。

中國拳II



編號:17-0053
- 1991年
- 發售:12月28日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 文明腦

解　說

哇！中國拳又來了，從任天堂版的中國拳一直到超級任天堂上的中國拳II代沒話說一代比一代更有眞實感也更爲逼眞，此遊戲顧名思議的就是以打鬥爲主也加入RPG的模式更能使玩家們享受武打的快感同時也享受到了RPG模式中慣用的等級及金錢和買賣武器及防具，且在遊戲中更添加了忍術的使用及法術更是有趣，移動畫面中遇見敵人是以打鬥爲主，而和頭目戰鬥則是採用了指令操縱更能讓玩家同時享受武打的樂趣以及指令戰鬥的緊張感，是喜愛中國拳的玩家們所不可錯過的好遊戲。



畫面說明：

下方爲人物狀態區　LV爲等級　NP爲神力　HP爲體力



控制方法：

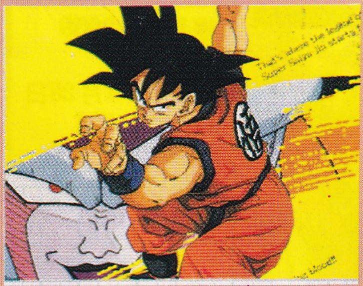
十字鈕　移動
A鈕　攻擊、實行
R鈕出現指令區
B鈕　跳



▲遊戲流程：

這是一片中國人必玩的遊戲！平常遊玩時是RPG，敵人出現時則改爲全部動作畫面，如果敵人是頭目時則可改爲RPG指令控制，音樂具有傳統中國風味，當2人同時玩時所有金錢、道具均爲共用的，絕不會有因爭奪寶物金錢而和對方打起來，是一片製作細心設想週到的好遊戲。

七龍珠



編號:17-0058
- 1992年
- 發售: 1月25日
- 容量: 8M
- 價格:¥9500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: BANDAI

解　說

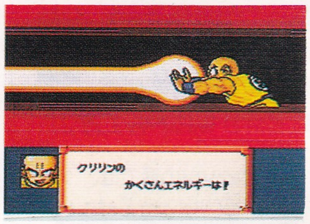
七龍珠Z是由日本著名漫畫卡通移植到超任的，故事情節均和漫畫相同，在戰鬥時採用3次元立體3D旋轉式的構圖，因此打起來其動作絕招等架勢均使人爲之震憾，也可以在戰鬥中利用卡片來呼叫同伴朋友使出各種特殊功能，是一片七龍珠迷必收藏的强片。



畫面說明：

左下爲戰鬥指令區　上面爲敵方名字體力氣能力的表格
右下爲戰鬥卡片區







控制方法：

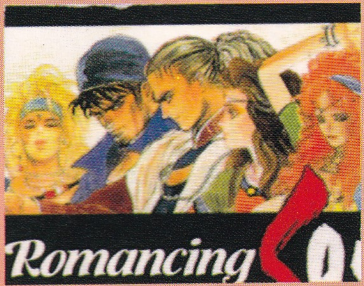
十字鈕　移動　X鈕　在飛行時加速　Y鈕　在飛行時減速
B鈕　取消　A鈕　出現指令



▲遊戲流程：

在任天堂版中大受矚目的七龍珠系列遊戲也已經在超級任天堂中出現，這次悟空及比克會從賽亞人的逆襲一直到激戰飛里沙的故事情節中有著很大的變化，從一開始爲救回悟飯開始一直到最後的世紀大戰爲止，內容緊扣心弦的玩家幾乎忘了自我，最值得一提的是戰鬥仍然以卡片爲只不過是戰鬥時的華麗動作及逼直的拳打功夫和最具迫力的各種必殺技等讓玩家們嘆爲觀止眞是太逼眞

魔界塔士外傳



編號:17-0059
- 1992年
- 發售: 1月28日
- 容量: 8M
- 價格:￥9500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: SQUARE

解　説

開始時玩家可以選擇自己喜愛的角色來進行遊戲，剛開始時每位主角的所在地各自不同而進行到了中半段時每位主角就慢慢的會再集合在一起共同冒險爲了打倒邪神而同甘共苦的一起冒險，一直進行到了後半段冒險隊已經是經歷豐富了曾與四天王；水龍、地毒龍、細羽鳥及火魔君各自戰鬥及交涉過，也到了諸神的修練場和强敵戰鬥打敗强敵獲得諸神的武器及防具，再到斯馬斯國的東方洞窟裡的邪惡圖畫即可來到邪神沙魯因的所在地方



畫面說明：

1．冒險同伴，最多6人。
2．道具
3．記憶。
4．改變戰鬥的行列。
5．速度；如會話或戰鬥速度
6．聲音
7．金





控制方法：

十字鈕：移動主角的方向。
A鈕：會話、決定。
B鈕：取消。
Y鈕：叫出副畫面。
選擇鈕：可看到地圖。



▲遊戲流程：

此款遊戲原名叫做「復活邪神」玩家可從8人之中選出一位來進行冒險，他的畫面背景及戰鬥方法都是具有獨特風格，捨棄了以往的遭遇敵人方法，用了可看見敵人的戰鬥方法，前後左右皆可與敵人相遇而戰鬥，內容故事也很豐富富每個人物所發生的事件皆不相同，移動是利用地圖來選擇所要到的地方是開創RPG的另一種獨特作風是一款非常值得玩家一的好遊戲。

英雄傳說

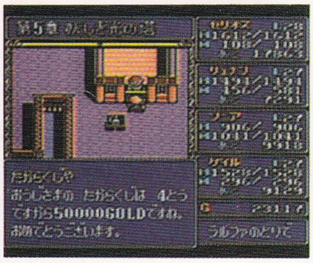


編號:17-0061
- 1992年
- 發售: 2月14日
- 容量　8M
- 價格:￥9800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: A樸克

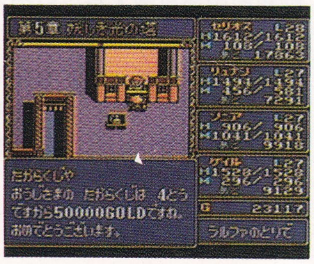
解　説

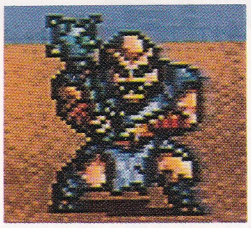
剛開始主角使會一個人在一個小村落中四處閒晃，要先四處訓練自己的强度和賺足金錢購買好的防具接著在四處開始冒險，途中會有好幾位同伴會加入冒險隊伍幫助著主人公；直到最後和最强的首領做戰爲止，都有好幾位村民或是神祕人民都會暗中幫助主人公，是一款不可多得的好遊戲，人物畫面及人物設計造型都非常的可愛且很有意思，而動作也設計的非常眞實是很不錯值得玩家細心品嚐的好遊戲。



畫面說明：

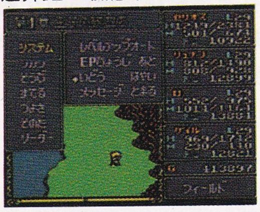
記錄左上爲　故事主題　右邊爲人物狀態、あと經驗值還剩多少升級　右下爲G錢數量、地名　H體力　M魔法力





控制方法：

十字鈕　移動
L鈕　使用地圖寶鏡
R鈕　使用傳送咒
文寶物　X鈕　使用咒文
A鈕　實行　B鈕　指令出現、取消　Y鈕　用寶物
選擇鈕　取記錄　開始鈕



▲遊戲流程：

此遊戲的內容情節方面做的相當不錯有人生必須經歷過的生死別離及友情的支援，而戰鬥背景及敵人方面都製作相當精緻



伊忍道

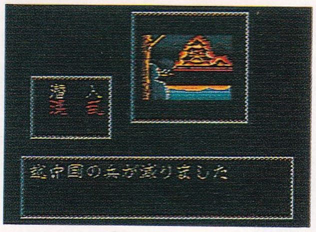


編 號:17-0067
- 1992年
- 發售: 3月19日
- 容量: 8M
- 價格:¥11800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *KOEI*

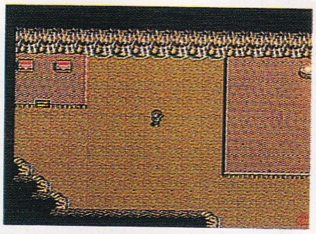
解　說

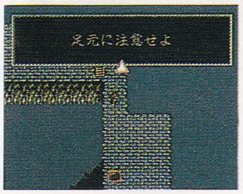
為了打倒戰國動亂時代之中的霸者織田信長而踏上旅程，在旅途中會與信長的部下一直發生戰鬥，且會在冒險途中也有同伴會加入，每關的敵人都非常的厲害必須要有強力的武器及防具才能過關斬將打倒強敵，而也會在途中聽到有關傳說中神器的情報及霸王織田信長的情報．．．等許許多多的話，到了最後之戰終於要跟信長決勝負了，此時手上是否有拿到傳說中的神器呢！此款遊戲大體上說來可以算是滿不錯的遊戲了，戰鬥背景設計的很華麗且移動畫面的場地也很細膩是一款非常棒的模擬加ＲＰＧ模式的模式。



畫 面 說 明：

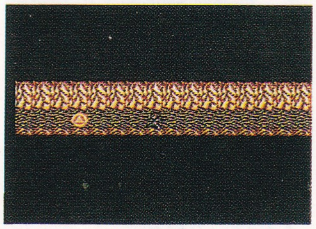
離開商店　左上爲指令區
右上爲日期、所有金錢
下方爲人物狀態
、Ｌ等級　右下爲體力、氣力





控制方法：

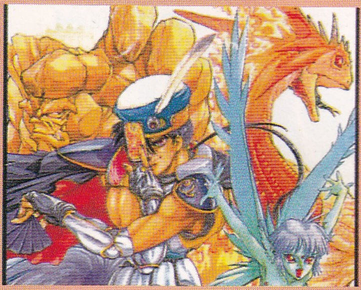
十字鈕　移動
Ｌ鈕　切換速度
Ｒ鈕　加速移動
Ａ鈕實行　Ｂ鈕　取消



▲遊戲流程：

這是由著名的模擬戰設計公司所製作出來的第一個ＲＰＧ成份較多的遊戲，爲何要如此說呢？因爲伊忍道這個遊戲也含有不少ＳＬＧ模擬戰的要素在裡面，由於光榮超任版上所製作的遊戲均爲漢字，因此訊息意思給中國人看只能說是略知一二，有傳說中的神器要尋找，在這尋找之間會發生許多戰亂，目的爲打倒戰國魔神織田信長。

魔幻精靈卡



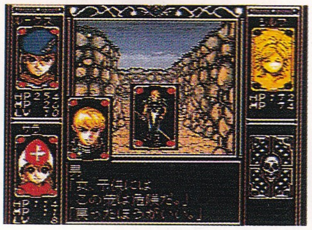
編 號:17-0080
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥8900
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: HAL研究所

解　說

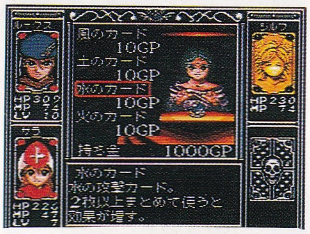
這是一片３Ｄ立體迷宮ＲＰＧ遊戲，行進時不會停滯，是一片值價製作精良音樂設計也是可以拿個８５分的遊戲，在和敵人作戰時不論我方同伴或是敵方怪物均以樸克牌戰鬥並以樸克牌排列方式來表現出敵人的作戰隊形。主角可以召喚四大精靈來對付敵人，每一個精靈都代表一個神聖且主要的力量來源爲此片遊戲的主題之一。

這一片結合了多種强力優點的超級ＲＰＧ黑馬眞可謂是超任中３Ｄ立體ＲＰＧ文字遊戲的代表作之一，適合喜好此種遊戲的人士收藏。



畫 面 說 明：

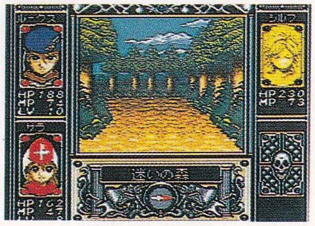
畫面４個角落分別是位於畫面４邊，每一邊均有一個人物長相　中間爲地名　ＨＰ體力　ＭＰ魔法力　ＬＶ等級





控制方法：

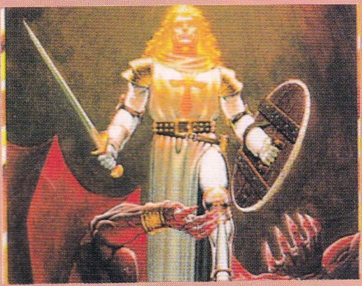
十字鈕　移動　下方鈕爲相反方向的轉法
Ａ鈕　實行　Ｂ鈕　取消



▲遊戲流程：

由日本ＨＡＬ研究所所製作的３Ｄ立體ＲＰＧ文字遊戲，其迷宮行走時的３Ｄ立體畫面，行動非常順暢！以卡片式的角色戰鬥畫面受到廣大玩家的熱愛，音樂上特別的具有古典式的靜中帶點强而有力的效果，在現在的超級任天堂３Ｄ立體ＲＰＧ文字遊戲中爲一顆閃亮的新星，代表ＨＡＬ研究所遊戲製作又向前一大步。

創世紀VI



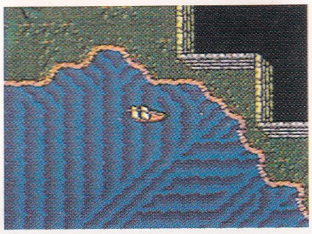
編 號:17-0084
- 1992年
- 發售: 4月 3日
- 容量: 8M
- 價格:¥9800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 波尼卡尼恩

解　說

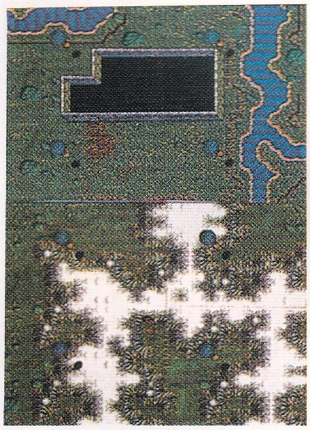
以個人電腦中著名的創世紀系列其爲其超級任天堂之移植作品，由ＩＢＭ相容型個人電腦移植到超級任天堂以後，畫面和音樂效果均失色不少，並沒有將超級任天堂主機的强大實力表現出來。

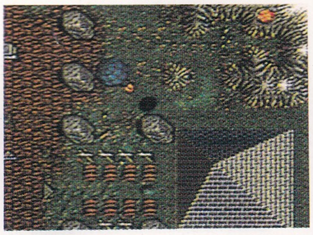
此次所移植的ＲＰＧ强卡創世紀VI虛僞的先知原來此片在ＩＢＭ相容型個人電腦上頗受歡迎的，但是一移植之片子並不令人滿意其音效等，期望此種情形以後不再有。



畫 面 說 明：

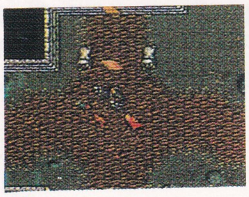
對話時ＡＢ鈕一起可使對話時的速度加快能力表觀看出　ＨＰ體力　ＭＰ魔力　ＬＶ等級　ＣＭ命令方式　Ｅ裝備寶物的最大極限重量ＧＰ錢Ｋ　Ｒ品德Ｉ現在拿在手上的寶物重量





控制方法：

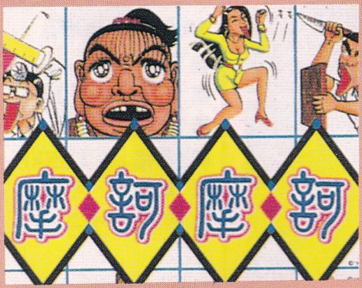
十字鈕　移動　Ａ鈕　出現指令表再按一次Ａ鈕會出現能力表



▲遊戲流程：

這是由美國的個人電腦ＩＢＭ相容型移植到超級任天堂的遊戲，故事情節甚好，已由創世紀第一代發展到創世紀第六代，現在電腦也已出了第七代，足見創世紀系列已受玩家肯定！平常的畫面美麗而操作靈活簡單，怪物均以高超細緻的筆法來構圖，是一片雖難度高但操作性靈活的好遊戲。

摩訶摩訶



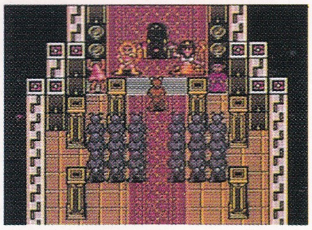
編 號:17-0089
- 1992年
- 發售: 4月24日
- 容量: 8M
- 價格:¥8700
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *SIGMA*

解　說

以日本ＳＩＧＭＡ商事製作遊戲動畫的著名公司加上有趣的幻想ＲＰＧ即構成摩訶摩訶這個ＲＰＧ遊戲中的怪胎，以畫面中的動畫最棒！算是超級任天堂中還可以一玩的ＰＲＧ遊戲。

以幻想的ＲＰＧ爲其主題而製作出來的片子速度過慢是一缺點，音樂尚可，在戰鬥時的卡通動畫最爲精彩！爲此遊戲的一大主要賣點。音聲效果則算還不錯。



畫 面 說 明：

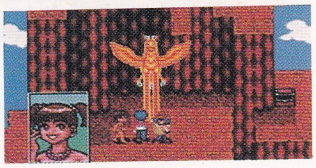
實行左上方爲指令控制畫面　右上方爲金錢數量　下方爲所有人物能力狀態





控制方法：

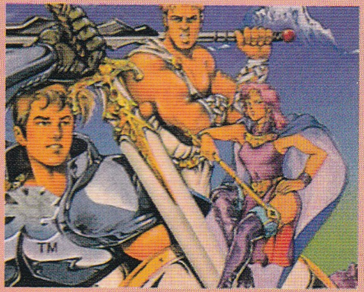
十字鈕）移動　Ｘ鈕　改變控制模式爲普通控制搖桿　雙手控制搖桿Ｙ單手控制搖桿　Ａ鈕　出現指令控制畫面　Ｂ鈕　取消　Ｙ鈕



▲遊戲流程：

這是一片由日本ＳＩＧＭＡ商事軟體製作出來的遊戲，其人物均爲奇形怪狀各有各的特色，就連戰鬥時敵人也都有特殊攻擊，而且均以動畫來表現出敵人的表情攻擊動作等適合以動畫來表現的動作，由於戰鬥時的人物佔了畫面的１／４左右，因此不論是動畫速度還是敵人我方動作均是以慢出名，此爲一大缺點。

鬥人魔境傳Ⅲ

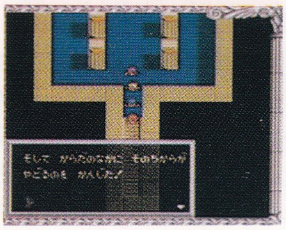


編號:17-0090
■ 1992年
■ 發售: 4月24日
■ 容量　8M
■ 價格:￥8800
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: DECO

解　說

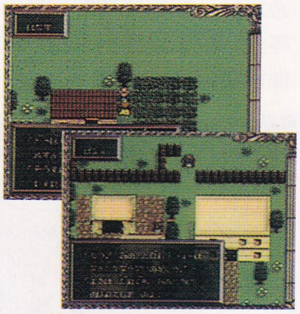
這是以希臘神話中的各種神話結合在一起的綜合故事，戰鬥時均以順暢的動畫來做到完全使玩者看動畫即可瞭解戰鬥情況，而不像以前的RPG遊戲要靠訊息才能瞭解戰鬥情況，並加入超級人工智慧AI系統，此種AI系統的可靠度達到100%的信任成功度！非常的好用。



畫面說明:

左上畫面爲指令視窗畫面
中間爲金錢數量畫面　右上畫面有各人的能力LV等級HP體力MP魔力





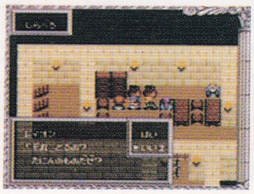
▲遊戲流程:

以希臘神話中的諸神光榮史爲其主題，而發展出龐大的神話幻想RPG遊戲，畫面精緻鮮麗，音樂有著名音質輸出的古典文學樂爲其主幹，戰鬥時的動畫設計精緻，AI人工智慧非常地方便，有許多特長和優點的RPG遊戲值得一買。

控制方法:

十字鈕 移動
選擇鈕 看我方能力
A鈕 說話、調查、實行、乘船
B鈕 取消
Y鈕 挖東西、埋東西
X鈕 顯示指令視窗畫面





甲龍傳說

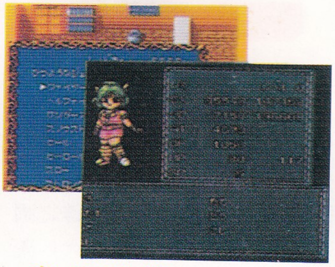


編號:17-0097
■ 1992年
■ 發售: 5月23日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥9000
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: BANDAI

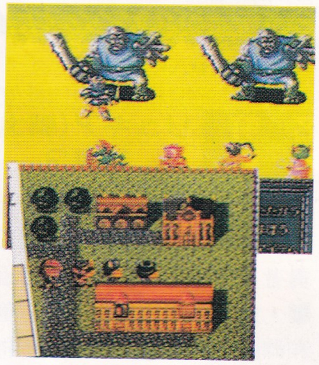
解　說

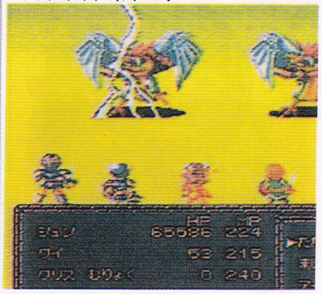
爲移植到超級任天堂的主要劇本，劇情乃是完全採自於卡通，在玩超級任天堂的遊戲時可以在平時使用多種寶物來加强能力，和使用多種方便系統，而在戰鬥畫面時可以看來我方的攻擊行動畫面，使用的魔法畫面多彩多姿，畫面非常地豐富，也可以採用類似人工智慧戰鬥系統的AI AUTO戰鬥來使得玩者們休息時，也能讓遊戲中的人物升級賺錢，遊戲的音樂非常得好



畫面說明:

畫面上方爲指令區　下方爲人物狀況表。





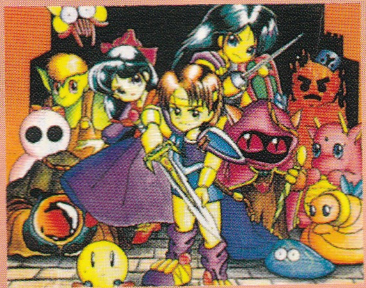
控制方法:

十字鈕：移動
Y鈕：查看所在地名和人物狀況。
B鈕：和人說話、調查、拿寶箱
A鈕：出現指令畫面和人物狀況表
選擇鈕：可以調整遊戲系統ふだんのメッセージ

▲遊戲流程:

一開始主角因太空旅行的意外而失事墮機在一個不明的神秘星球，在此他與這星球上最美的生物太空小妖精見面，而後展開一連串神秘的冒險之旅，途中並有多人會加入主角的冒險行列，在這個神秘星球上到處的旅行而看到各種種族的不同世界，各地風俗習慣的不同，爲超級任天堂主機的第一片RPG遊戲，不玩可惜，實在是一片製作精良的好片子。

光明幻想曲



編 號:17-0108
- ■ 1992年
- ■ 發售: 9月15日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:￥8900
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:8分

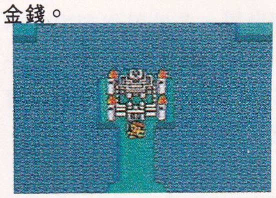
■公司名稱: *TONKINH HOUSE*

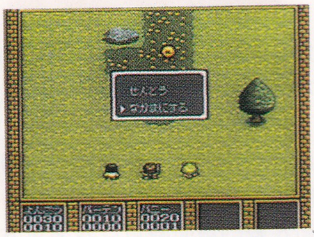
解 說

不知道在多少億萬年之前，全世界原本是一塊連結在一起的大陸時侯，萬能的天神爲了能使人類可以在這大陸中一一生存，因此天神便命令神之國度的開天勇者來到這一大片荒蕪渺茫的大陸，而這一位開天勇者便拿起天神所賜給的一支神劍劃開一大片的陸地而形成一小片一小片的大陸，同時河流以及湖泊、大海也產生了，在這時侯光明和黑暗也因此互相抗衡，除了人類以外的生物、植物也紛紛從大地的裂縫中出現並且一直繁衍下去，然其中有一隻魔物偷偷注視著開天勇者，並且窺視他的力量而狙擊，此時勇者利用自己的力量和神劍的威力終於打倒了魔物，在這個時侯勇者便把這支劍的威力分散到世界各地去。

控制方法:

十字鈕爲人物主角的左、右、上、下之移動也可控制遊標之移動，A鈕即爲説話、調查、開寶箱的用途，B鈕是爲清除示窗、對話功用，X鈕爲示窗、指令叫出，R鈕爲可以看見自己的全員體力狀態、所持的金錢。





畫面說明:

在平常畫面之中的指令有道具、魔法、狀態、伙伴、裝備、設定，而在那戰鬥時指令有戰鬥、防禦、逃跑、道具、魔法、狀態，而自己在戰鬥中所受的變化中有死亡、石化、冰化、食物化、毒化、炎化、雷化、眠化、魅了、混亂、小型化等許許多的狀態，而這些得到此狀態的話要趕快的解除不然就．．．。



▲遊戲流程:

此遊戲一開始的時侯善良的光之城受到闇之王的大軍重重包圍，眼看著就要快被攻破了，在這時侯勇敢的雷菲娜公主不顧父親光之大王的反對，出城去打退前來的黑暗大軍的妖魔鬼怪們，雖然解救了危機，但是公主卻被抓走了，而黑暗之王要求光之王拿光之鏡前來交換公主，光之王答應之後便派公主的青梅竹馬來擔任這項任務，此刻一開始便首先要提昇自己的等級、力量、金錢！

北斗神拳５代

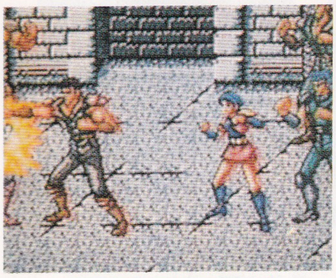


編 號:17-0110
- ■ 1992年
- ■ 發售: 7月10日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:￥8900
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:6分

■公司名稱: *TOEI*

解 說

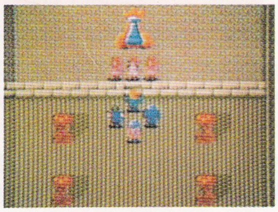
北斗之拳已經從任天堂上移植到超級任天堂上面了人物背景做的非常的好，動畫面和單挑的將領都做的很有迫力，由世紀末的傳說救世主的北斗神拳最强之人的健四郎所帶領的伙伴們爲了要打敗北斗琉拳的里歐而踏上旅途，雖然此款是做ＲＰＧ但在攻擊時也會有健四郎攻擊敵人的特有聲音，而必須提升作戰經驗配合自己的等級，跟任天堂的比起來還要做的更爲精心。

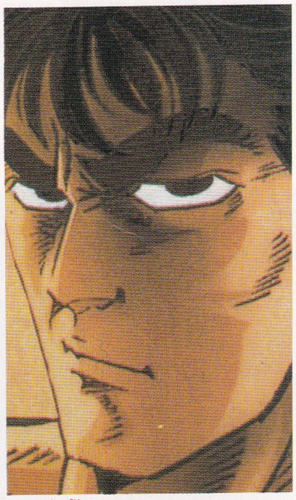


控制方法:

此款遊戲是採用指令輸入所以按鈕只有以十字鈕來移動自己所想要的指令按ＡＢ鈕來決，用Ｂ鈕取消。







▲遊戲流程:

此遊戲一開始主角健四郎便一個人開始旅行爲了打敗曾經搶走他愛人的南斗五車星之一的雲之沙歐克而踏上旅途，在途中會有能成爲健四郎的伙伴之人，有南斗水鳥拳的雷依和健四郎的二哥多基以及霸者之拳的北斗神拳之長兄拉歐．．．等許許多多的各種伙伴都會來幫助健四郎，而此遊戲的最大特點就是要能夠善加利用北斗神拳或南斗聖拳的究極秘拳剛拳及柔拳和秘孔法。

三隻眼

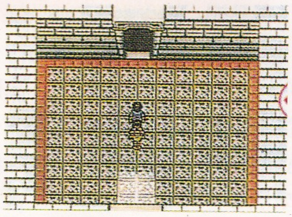


編號:17-0122
- 1992年
- 發售: 7月13日
- 容量: 8M
- 價格:￥9500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 尤達卡

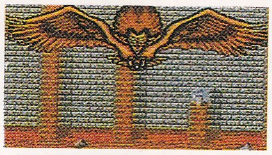
解　說

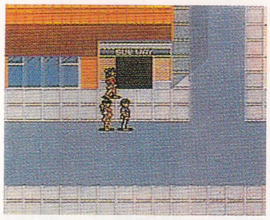
這是從漫畫書上所移植到超級任天堂上爲從現代的舞台中而展開了序幕；主角「藤井八雲」在無意中碰到了以女孩姿態出現的3眼人「佩」之後而被變身爲不死身的妖怪「无」而兩人同心協力的要去尋找能化成爲普通人的方法－「化人之術」－。不過也不可能順心如意的找到化人之術因爲已經有妖魔在窺伺佩所擁有的長生不老的能力而會在沿路襲擊他們兩人，於是藤井八雲就和佩兩人沿路擊退妖魔而在世界各地旅行希望能找到化人之術。



畫面說明：

即爲要實施戰鬥指令的人物名字。
即爲此人之容貌。
表示這個人的體力及精神力。
可以戰鬥的實行指令。
敵人妖怪的容貌。
會話欄。





控制方法:

這是RPG的遊戲所以他的指令並不很複雜；

十字鈕：在普通畫面中可以上下左右的移動；在戰鬥畫面中就只能移動到自己想要的指令按A鈕就可以。

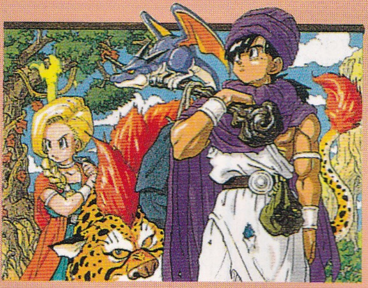
A鈕：在普通畫面中可以跟人交談，也是決定的按鈕。

B鈕：取消鈕。

▲遊戲流程:

主角藤井八雲以及佩爲了找尋能夠恢復爲人類的「化人之術」而在世界各地旅行，因此而結識了許多志同道合的同伴一起來對抗來襲的世界各地之妖魔鬼怪，雖說是同伴但也是有會背叛我們的同伴此時八雲會迫不得已的和他戰鬥，而此遊戲中的八雲已成爲不死身的「无」了所以在戰鬥中即使體力成零也不會死亡不過假使同伴全都死亡了那麼此遊戲便結束了，加油吧！八雲。

勇者鬥惡龍V

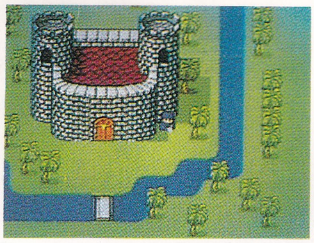


編號:17-0150
- 1992年
- 發售: 9月27日
- 容量:12M
- 價格:￥9600
- 操作:一人玩
- 評價:9分

■公司名稱: ENIX

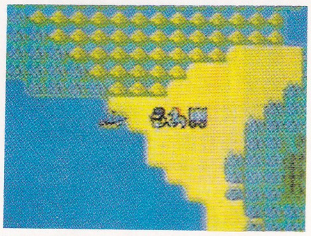
解　說

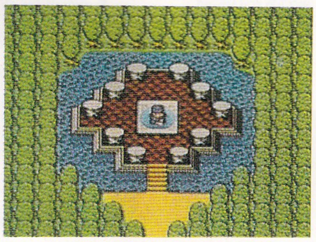
小豬一剛生下來時父母親當時的喜悅是有說不出的高興，因爲勇者的父親爲了要讓主角繼承王位，所以天天不時的訓練主角做人做事的道理，一天過一天一年過一年勇者也慢慢長大了，父親認爲時機成熟了所以便帶著勇者去城堡外面的世界看看，父親爲了要使勇者成爲一位傑出的國王，所以不惜辛勞的教導在外頭的世界，必須注意的事情，此時勇者和他最新愛的父親此時就坐著船出發航向未知的世界。



畫面說明：

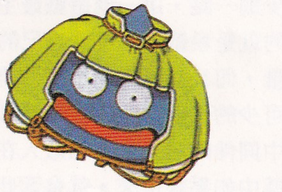
在平常走路時所用的指令有說話、道具、換隊形、調查、法術、作戰方式等，而在戰鬥畫面時則有分爲戰鬥、防御、道具、換人、逃走等。





控制方法:

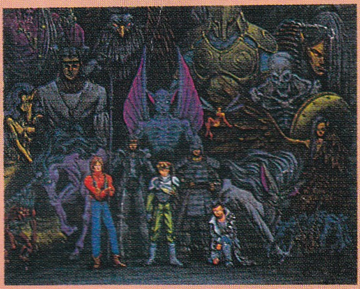
十字鈕爲控制勇者上、下、左、右行走的方向，A鈕即爲指令顯示其中有說話、道具、調查、法術、裝備，L、R鈕爲說話以及調查專用鈕。



▲遊戲流程:

此遊戲爲文字遊戲角色扮演，因此和一般的RPG大同小異，遊戲一開始父親便在大殿內左右排徊，等著太太生下孩子禾會停止，此時父親聽到兒子生下後心中的歡喜眞不是言語所能形容，一晃眼勇者長大了所以父親便帶著勇者坐著船到達一個城堡以外的世界，此RPG最重要的有和村裡面的人一一都要說話，再來就要到村外殺敵賺取經驗值和金錢，有時候敵人也會和入我方。

眞•女神轉生



編 號:17-0156

- 1992年
- 發售:10月11日
- 容量:12M
- 價格:¥9800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱:*ATLAS*

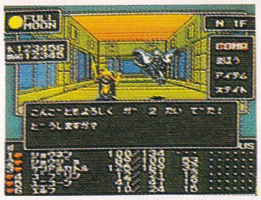
解　說

遊戲發生的地點是在日本的首都•東京。在這大都市東京的一角的吉祥寺地區，住著一名和母親相依為命的年青人，這位敬愛母親的少年在此地天天過著和平日子，直到有一天晚上這位少年做人一個非常奇裡的夢，異次元世界的迷宮，會說話的門，掛在十字架的上面之少年，此被惡魔虐待的少年，謎之一般的女子，和一些奇怪的儀式．．．，在這由不可思議的夢中醒來同時，吉祥寺附近的井之頭公園竟然發生了殺人事件，整個街上的人都騷動不安而警察不但封閉公園的道路，連附近的街道也實行管制，在這個時侯從個人電腦的通信傳來了一連串不可解的訊息．．，此時遊戲便展開了序幕。

控制方法:

十字鈕為控制人物的前、後、右、左之移動以及遊標指令的移動，A鈕即為示窗的出現，B鈕即為清除示窗所指示的一切訊息。





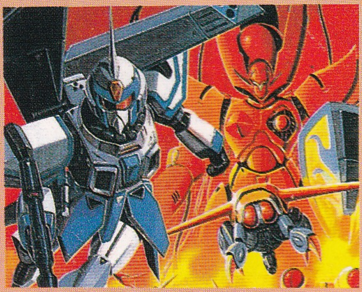
畫 面 說 明 :

此遊戲為３Ｄ立體迷宮，而且每一個迷宮都非常的大，如果一不小心迷　的話想要走出來那可是難上加難，因此想要好好的安全過迷宮首先要準備一張紙和筆，把走過的路一一畫下來此方法雖麻煩但是若沒有此步驟迷路的機會可是很大，在平常畫面時侯的指令有叫出仲魔、收回仲魔、放棄仲魔、隊伍之排例、建築物內地圖、咒文、道具、狀況等，然而在戰鬥畫面時的指令有刀劍攻擊和鎗彈攻擊、防禦、咒文特別攻擊、逃走、和敵交談等。

▲遊戲流程:

一開始的時侯在一座會說話的大門前決定好自己的名字，再接著會有１８個點數給主角，然而主角可以依自己的喜好來增加自己的能力，由於主角不會咒文因此在咒文這裡可以少加一點，這一個遊戲最主要的就是殺敵人來提升自己的力量，而且情報打聽也是萬萬不可少的一件過程，在這遊戲之中同伴的加入，是和敵人在談話中如果談得來，就會因此加入，可是在月圓就沒辦法。

宇宙裝甲部隊



編 號:17-0158

- 1992年
- 發售:10月30日
- 容量: 8M
- 價格:¥8900
- 操作:一人玩
- 評價:6分

■公司名稱:*TOKIN HOUSE*

解　說

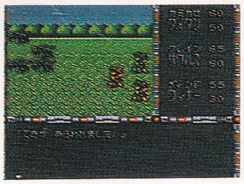
敘述宇宙戰艦在執行一項任務時卻突然的被宇宙海賊從背後襲擊，而所要執行的任務也被敵人所識破而派出戰艦來攻擊宇宙戰艦，在前後被夾攻的情形下只好不得已的使用超光速飛行來逃離這場危機，雖然逃離了危險但卻換來了另外一個危機，因為超光速的飛行震動使得戰艦內部零件損壞而漂流到一個未知的次元行星區，而如今戰艦內部的戰鬥員已有多數的人死亡了只剩下６個年青人來背負著引導戰艦返回地球的使命，但６名年青的戰鬥員必須要突破各種難關和謎題如此一來才能返回地球，加油吧！



控制方法:

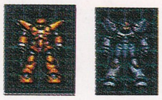
十字鈕：在戰鬥中或是移動中都可使用。
A鈕：決定鈕，在戰鬥中或是主副畫面中使用。
B鈕：取消鈕，在戰鬥中國是主副畫面中使用。





畫 面 說 明

指令欄：有戰鬥和逃亡的命令。
戰鬥畫面。
敵方角色。
我方戰鬥員的機械人。
我方人員和裝甲騎兵的ＨＰ及ＬＰ表示。
會話欄。



▲遊戲流程:

遊戲一開始便在一個綠色的星球上登陸，就開始了裝甲騎兵的以後命運了。要先取得能修復宇宙戰艦的功能的零件，然後再為民除害的除掉帝國軍隊，接下來就要開始在複雜的行星區來回移動了，每一個星球中都或許會發生事件來等著主角來一一的克服它，再取得４個寶物然後跟某個星球上的女神會面然後再聯合著反抗帝國軍的部隊一起出擊來擊敗最後的大魔王

雷娜傳奇

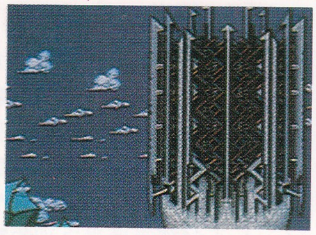


編號:17-0160
- 1992年
- 發售:11月11日
- 容量:12M
- 價格:￥9700
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: ASMIK

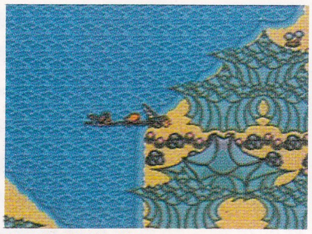
解　說

這個故事是發生在一個充滿和平、自由的一個小村莊之中，主角蕾娜她是一位活潑、可愛、美麗又大方的一位小學生，有一天蕾娜天天盼望的下課終於到了，一下了課許許多多的好朋友們都紛紛來向蕾娜談天、嬉戲，然而好動的蕾娜覺得坐在位置上並不怎麼好玩，於是蕾娜便告別了同班同學之後便自己一個人離開學校之後在各地觀光了，此時蕾娜便在自己的村莊中四處遊玩、嬉戲，沿路上有許多的小孩子也紛紛跟著女主角蕾娜一同玩樂，然而在這時候蕾娜看到路旁有位小孩子在哭著，好心的蕾娜便向前去和這位小孩子說話並且邀請這位小孩子一同加入逛街的行列吧！



畫面說明：

此遊戲的背景都做的非常好而且音樂方面也是上品，在平常走路時的指令有說話、法術、狀態、隊形、改變按鈕，在戰鬥方面背景也相當有可看性，而指令包括了戰鬥、法術、防術、逃跑等。

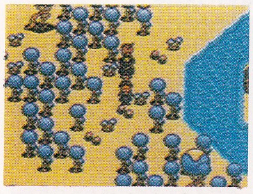


▲遊戲流程：

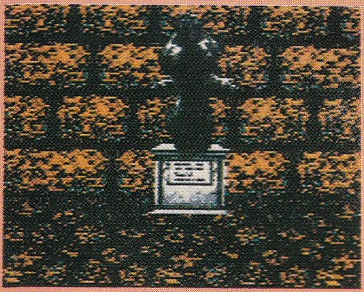
在文字遊戲中都有一定的進行模式，這種模式即爲和村人打聽情報、在外面殺敵人升級、賺金、買防具武器、解謎等，而這遊戲的故事非常不錯值得一玩。

控制方法：

十字鈕爲蕾娜的左、右、上、下之四處移動，X鈕即爲指令畫面出現，平常指令有說話、強度、魔法、排隊形、調整按鈕等，L、R也可以當作調整、說話之用，戰鬥時左方指令爲法術、右方爲武器攻擊、上方爲防禦、下方爲逃跑。



辟邪除妖5代



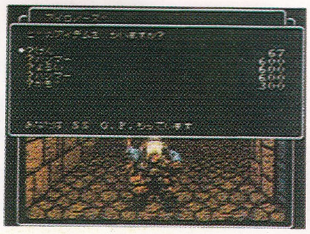
編號:17-0166
- 1992年
- 發售:11月20日
- 容量: 8M
- 價格:￥9800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: ASCII

解　說

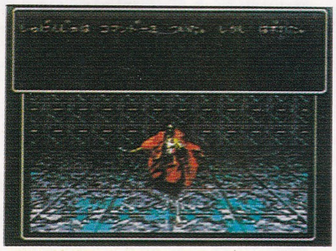
可在廣大的8層迷宮中做任何事情，並不一定要依照一定的程序去過關，給予你廣大的空間去任意發揮，在這8層中各有各的地區名稱發生的事件等，可以游泳去尋找寶物等，所有人物皆有其個性，玩家要衝破這些人的心防也並不是如此容易，總之避邪除妖系列是玩家中的高手玩家才能遊玩的遊戲，而避邪除妖Ｖ更是給玩家中的超級高手來遊玩的超高難度遊戲。

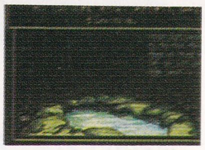
這是由日本ＡＳＣＩＩ公司所有小組全力設計的超高難度ＲＰＧ遊戲較以往同樣是日本ＡＳＣＩＩ公司設計製作的避邪除妖系列難以數倍！但是音效音樂畫面等怪物設計均加强不少。



畫面說明：

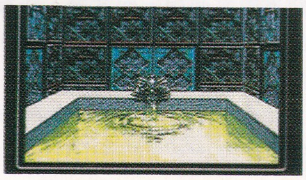
使用寶物、開門等重要命令平常時畫面以上方爲怪物或人名　下方爲隊伍能力表或各個寶物畫面





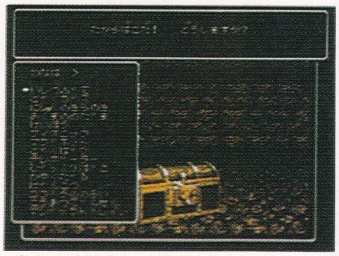
控制方法：

十字鈕　移動　B鈕　使用帳蓬　A鈕　開門　L鈕　變方向左　R鈕　變方向爲右　開始鈕　使用隊伍、說明視窗　X鈕　尋找門　選擇鈕　Y鈕

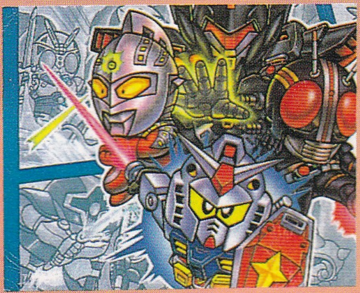


▲遊戲流程：

此次的避邪除妖Ｖ光是怪物的畫面就用了６４色以上，而迷宮中的背景畫面更是超過了，這是自然簡潔的精緻美，只要是自認爲是玩家中的超級高手就請來挑戰這片。



SD英雄戰記

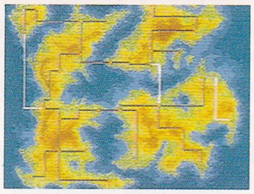


編號:17-0168
- 1992年
- 發售:11月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥9600
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: *BANTPRESTO*

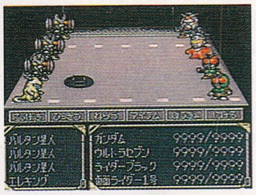
解　說

這個遊戲是在介紹三個不同類型的人物一齊奮勇作戰的艱苦歷程，而這三個不同類型的人物分別是假面騎士、宇宙超人、剛彈勇士們，因爲在這個星球上出現了名叫黑暗的一個恐怖組織，然而這個恐怖組織現在已經散布在這星球的每一個角落之中，此時正義的超人、騎士、戰士們現在接獲到總部的命令，此刻便召喚在這星球唯一能夠打敗恐怖組織的征服全世界的陰謀，此時這星球中有三個正義的組織分別爲光之國－騎士連邦剛彈共合國這三個專門維持正義和打擊罪惡的使者，現在這三個正義團體就此出發共同協力打擊罪惡。



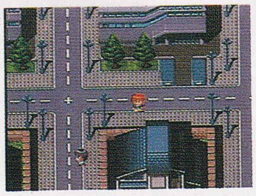
畫面說明：

在這遊戲中X鈕按下去之後指令便會出現，而指令有道具、裝備、狀態能力、看地圖、記錄等，其中還可以看到主角進入戰鬥時的　身畫面，戰鬥時的指令爲戰鬥、必殺技、特殊技、道具、防禦、逃走等。



控制方法：

十字鈕爲主角的左、右、上、下之移動和游標之移動，A鈕即是爲說話、決定等功能，X鈕即爲指令的顯示出來。



▲遊戲流程：

這遊戲中想要過關斬將就中須第一步打聽情報第二爲在外面殺敵升級、賺錢，第三爲買防具、武器來提升自己的防禦力，而這必殺技是會消耗自己的TP值，如果沒什麼需要最好不要亂使用，而武器、防具的使用是過關最密切的關鍵，加油吧！

正義使者，爲人類的幸福而努力吧！

聖詩傳奇

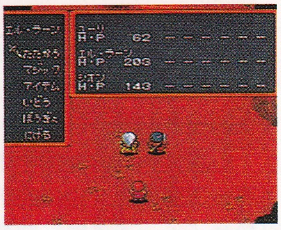


編號:17-0172
- 1992年
- 發售:11月25日
- 容量: 8M
- 價格:￥9800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

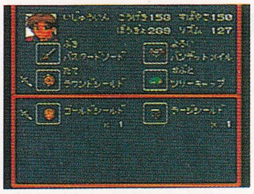
■公司名稱:*YNOMAN*

解　說

在廣大的斯亞克萊（アルビオン）大陸上有一個精靈王國，他所在的地方乃是一個名叫迪烏克（ティリス）孤島上，在此建國的教父蓋特（ケイン）王曾經得到光之神的幫勵共同對抗暗黑之王，於是光之神便封賞他聖歌、聖詩之祕法的傳授；這個聖詩歌是對付魔物和淨化人心及大地最厲害的祕術；經過了無數年的歲月有一個年青人名叫里亞（ユーリ）準備出外進行修練，而他的同伴傑夫（ツオソ）是個劍士也陪同他出外旅練，而此國的神父也勉强不了他的意志，於是也叫出妖精王陪同他一起出外旅練，而主角在旅行中漸漸成長也了解了整個大陸間流傳的謠言，於是主角便要帶領著同伴前往未知的大陸了。







控制方法：

在普通畫面中按A鈕可交談。
在副畫面中以十字鈕移動A鈕決定B鈕取消。
在戰鬥畫面中按A鈕再移動十字鈕來決定要攻擊的怪物，按B鈕則可取消。



▲遊戲流程：

遊戲一開始主角便會和傑夫及妖精王在自己的故鄉內，此時必須先搜進情報然後再坐船到第一個冒險地迪烏克城（ティリス•ノア）此時便可在此村收集情報而最重要的就是要到教會去向神父買取神冠一共有4種，收集全部到遊戲中盤便可換取强力的寶劍，因此款遊戲的謎題非常的多有時因情報收集錯誤可會無法過關，必須注意。

太空戰士Ｖ

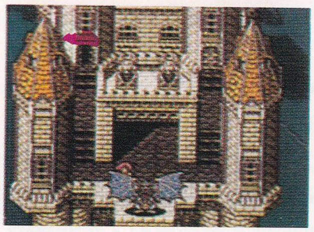


編號:17-0181
■ 1992年
■ 發售:12月　6日
■ 容量:16M
■ 價格:￥9800
■ 操作:一人玩
■ 評價:9分

■公司名稱: SQUARE

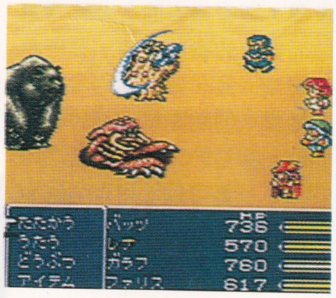
解　說

太空戰士系列早已經在電視遊樂器上打響名聲了，其公司ＳＱＵＡＲＥ所製作的遊戲品質從畫面到音樂聲效的製作完全都是作到讓玩者已經對ＳＱＵＡＲＥ公司抱持肯定的態度，產生了不可磨滅的信心了，現在以太空戰士系列第５代來說，由音樂的製作到畫面有了３Ｄ體的俯視製作和戰鬥是人物的動作表情都非常細緻，漢字在每一個地區都有，從地名到各種人物所說的情報中必然可以看到漂亮又清晰的漢字表示，平常的職業則高達２２種，每一種皆有其特性，特性在特定的人物升到一定的等級後，便會學到，特性則多達１００種。是一片不買一定會後悔的遊戲。



畫 面 說 明：

在戰鬥時　右上方爲我方　左上方爲敵方　左下方爲敵方的名字　右下方爲我方體力名字。



▲遊戲流程：

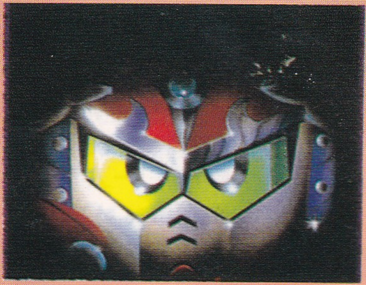
一開始看了一些畫面後，一顆隕石掉落地面，主角前去查看後和公主蕾娜相遇，便可取主角名字。再往西北方洞窟走來到海盜居處，從此便展開一段神奇浪漫的冒險旅程。

控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停　ＬＲ鈕　在戰鬥時２個鈕ＬＲ鈕一起按便可逃走，但是敵人是頭目則無法逃走、強敵則要過一段時間才能逃走　Ｂ鈕　取消　Ａ鈕　說話、調查、拿寶箱、乘坐任何交通工具，打開門和開關電梯等　Ｘ鈕　進入指令畫面　Ｙ鈕　有了地圖這個寶物後可按出世界地圖的畫面來。



ＳＤ鋼彈外傳II



編號:17-0189
■ 1991年
■ 發售:12月 15日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8900
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱:YUTAKA

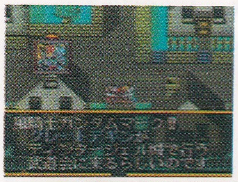
解　說

此ＳＤ剛彈外傳２中圓桌騎士是由許許多多位的正義鬥士所組成的，在這ＲＰＧ中同伴一共最多有１３個人組織爲正義的隊伍，而這些人組合的原因就是從前有個全家因受到外來的侵略而衰敗，如今一轉眼已經７年了，那位王子現在也已長大成人了，此時和一些維持正義的鬥士們一同協力去打倒那邪惡的帝國軍。



畫 面 說 明：

在平常遊戲之中叫出指令畫面後的指令有道具、魔法、裝備、能力、特別筆而戰鬥畫面時則道具、魔法、特殊攻擊、回復行動、攻擊行動、防禦行動、行動優先等。







▲遊戲流程：

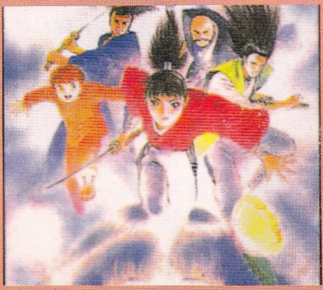
這ＲＰＧ遊戲中最重要的就是打聽情報。在外頭殺敵人來賺取金錢和經驗值，再來就是買有利的武器、防具、道具等，接下來就是到別的地方去解謎，而這遊戲中有分武器裝備有單手、兩手等，單手破壞力低但是防禦力高，而兩手攻擊力超高，可是在防禦力的方面可就．．．，在法術方面一共有分改擊系和防禦系、回復系、移動系等２１種。

控制方法：

十字鈕爲人物的上、下、左、右之移動和指令游標移動，Ａ鈕爲調查或是說話，Ｙ鈕爲指令畫面叫出。



弁慶外傳II

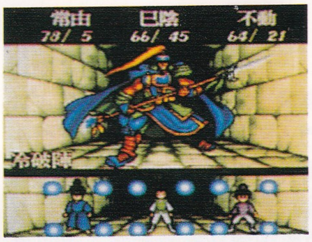


編 號:17-0195
- 1992年
- 發售:12月11日
- 容量:12M
- 價格:¥9600
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: ***SUN SOFT***

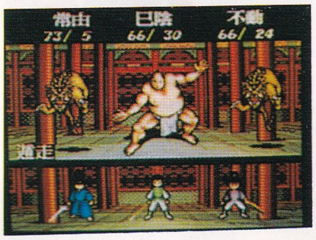
解　說

這是一個以日本古代的神話人物加上中國神話中各種神仙和妖魔鬼怪爲怪物造型的遊戲，在其中最使國人受益的地方，便是加入了漢字系統和造字系統，由於遊戲的製作小組去大陸二年，因此對於中文也有初步的瞭解，以造字系統來說，算是將眼光放在全世界了，遠大的眼光！其實造字系統也不只是用來造字而已，也可以拿來作拼圖遊戲，只要玩者行，要將所有人的名字依上到下的標準排列便可以作出一幅美麗的圖案，戰鬥中的動畫表現繁多，是片製作長達２年不買會後悔的遊戲。



畫 面 說 明：

查看全員能力表所持金錢　Y鈕　查看各種畫面設定　R鈕出現地圖後再使用　選擇鈕出現地圖後再使用。
上方爲我方人員能力表　左下方爲指令　右下方怪物名字。





控制方法:

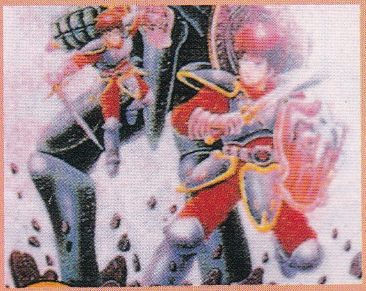
十字鈕　移動　A鈕　講話、實行指令　X鈕　表示道具和武器法術一覽表　按２次會出現一張大地圖　B鈕　取消



▲遊戲流程:

一開始先打入自己的名字，再來進入遊戲中，聽完武藏老人說的一些事後，到此地中間有一個斷掉的柱子，可以回復能力和體力、法力，後來出去會自動跑進來再聽完武藏老人說的話後，出去可到八方外法陣，在此要打敗羅觀，主角的等級不管是多少都會自動加至５０級，在打羅觀時可以盡情使用各種強力法術，打死羅觀後等級回復成原來，會有巳陰和常由二位同伴加入

依斯III

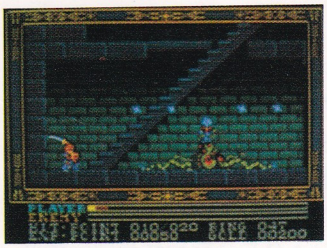


編 號:17-0019
- 1991年
- 發售: 6月21日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 東京書籍

解　說

以著名的伊斯系列其第３代，在伊斯ＩＩ都是動作文字ＡＲＰＧ遊戲，但是伊斯ＩＩ是以空中俯視畫面爲其觀看畫面，而伊斯III則是以側面的動作畫面爲其觀看畫面，在武器的裝備畫面那均可以看到武器的樣子，防具的裝備畫面和寶物使用畫面都可以看到樣子，使人更能感受到遊戲的神秘幻想世界，在音樂方面有著適時適地而發出的特殊音效，和優美的音樂。每一個世界均可由一個地圖上的地點移動到另一個地點，非常的方便，在戰鬥時主角亞多魯可以使用寶物的魔法力量來攻擊敵，也可以使用多種劍法來攻擊敵人。



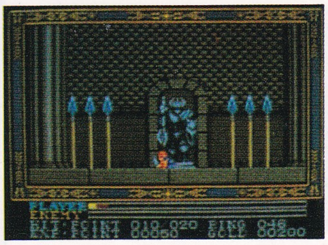
畫 面 說 明：

畫面正上方的框框內爲遊戲畫面顯示，下方的ＰＬＡＹＥＲ爲主角亞多魯的體力　ＥＮＥＭＹ爲每關大頭目的體力　ＨＩＴ、ＰＯＩＮＴ爲主角亞多魯的數目體力值表示ＥＸＰ、ＰＯＩＮＴ爲主角亞多魯的升級經驗值　ＲＩＮＧ爲主角亞多魯的戒子使用必須之魔力　ＧＯＬＤ爲主角亞多魯的錢。



控制方法:

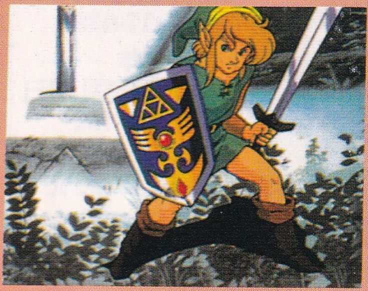
十字鈕　移動　選擇鈕　看寶物和裝備的畫面　B鈕　跳　開始鈕　暫停　Y鈕　說話、揮劍攻擊　A鈕　使用寶物。



▲遊戲流程:

一開始主角亞多魯冒險的途中遇到多年前因冒險而相識的好友多奇，多奇因故鄉雷得蒙特有了不明的危機而要回去，主角亞多魯當然也是要隨同一起回去看個究竟，在回到雷得蒙特之後，主角亞多魯和朋友多奇在急忙趕回老家時，和一個也是急忙衝出來的少女相撞，這便是主角亞多魯和少女艾蕾娜的第一次見面．．．．。

薩爾達傳說

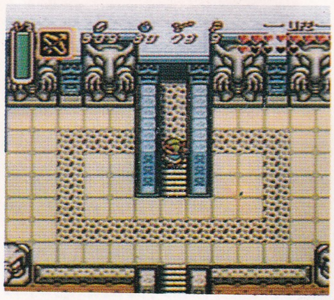


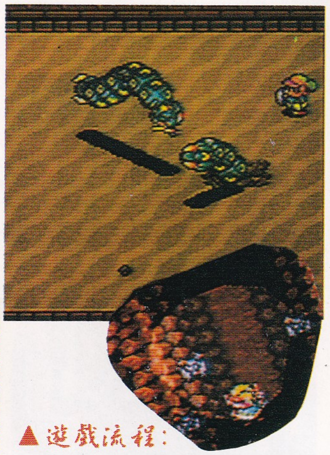
編號:17-0038
■ 1991年
■ 發售:11月21日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8000
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

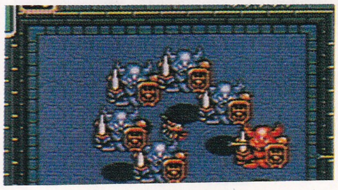
■公司名稱: 任天堂

解說

敘述在古代的人們處在一個非常混沌的世界中，而神也爲讓人們能夠有好日子過，就創造了許多的神來幫助人們，而創造的神力全都來自黃金聖三角，但是好景不常魔界之王爲得到眾神的力量，準備要搶奪黃金聖三角，而進行了一場封印之戰最後卻被人類勇者用退魔聖劍打敗了魔王；經過了數千年有一個邪惡的祭司企圖以聖三角讓魔王復活起來而人類正陷於恐慌之中，於是一名年青人挺身而出，準備去打敗祭司阻止魔王復活，他的名字叫薩爾達．．．。







控制方法:

十字鈕：可以八個方向移動，而持續壓住也可以飛起來。

A鈕：游泳、交談、跑步、拿東西、開寶箱等。

B鈕：揮劍或是在選擇指令時可決定。

Y鈕：使用道具、魔法、補助攻擊、防禦等。

X鈕：可以看見所在的位置的部分地圖。

START鈕：可叫出道具欄。

▲遊戲流程:

主角薩爾達爲了阻止祭司的陰謀而踏上旅程，而且連祖國的公主也被捉走了，原因是公主的體內擁有能使眾神的力量來源黃金聖三角覺醒，所以主角的目地就是救出公主打敗祭司阻止魔王復活，而途中也會遇見許許多多的敵人來阻止薩爾達的前進，所以主角必須一邊和强敵戰鬥，再一邊不斷的更換新的强力裝備，而遊戲進行到後半段主角也早已獲得勇者的武器及裝備了。

礁瑚傳說

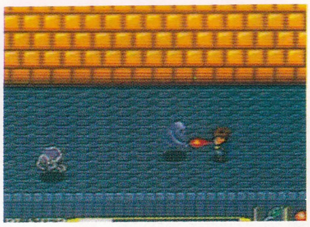


編號:17-0042
■ 1991年
■ 發售:12月23日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: KEMCO

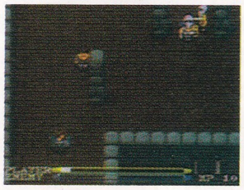
解說

在古時候黑暗的力量增强時邪惡的魔王也隨之誕生了，他把世界都收納於手中把人類任意的屠殺搞得人類恐怖害怕到了極點；此時的光之神就派領勇者拿著聖劍到人間去把邪惡之王打敗，經過一場激戰終把邪惡之王給打敗寺印了起來，經過了一段很長的歲月，某一天一位邪惡的　法師卻解開了封印企圖嚷邪惡久之神復活，於是另一位魔道師就乞救光之神能夠再次派出光之勇者來拯救這個世界，於是光和闇對決的時刻又來臨了。



畫面說明：

主人公。
敵方角色。
畫面。
主人公之殘存的HP。
敵方首領之殘存的HP。
主人公現在所裝備之道具





控制方法:

L鈕：道具使用。
X．Y鈕：會話、拿取寶箱、拿取東西。
R鈕：魔法使用。
選擇鈕：叫出道具欄。
B鈕：揮劍攻擊。
A鈕：跳躍或是決定。



▲遊戲流程:

這是一款動作RPG的型態，主人公爲了再次封印邪惡之王而踏上旅途，在旅行也碰見了許多的好人幫助著主人公封印邪惡之王，整体上來說此遊戲的人物有他的獨特風格但背景場地似乎略嫌單調了一點，不過魔法的使出就很有迫力了，而最後的決戰也是非常的激烈跟邪惡之王的對戰，整個旅行的目地就是要磨練主人公讓他有實力打敗邪惡之王，而來恢復整個世界的光明與和平。

創世降魔錄（生命之劍）



編號:17-0060
■1992年
■發售: 1月31日
■容量: 8M
■價格:¥8800
■操作:一人玩
■評價:8分

■公司名稱: *ENIX*

解　說

遊戲剛開始因自己本身的等級不夠，裝備的防具武器差所以要先練練等級賺金錢買好足夠的裝備就可往下個冒險旅地前進了，遊戲的故事情節內容可以說是非常的豐富且人物製作的很精緻還有戰鬥畫面背景都設計的非常漂亮，非常值得玩家們卯足全力費盡心思的來玩這款遊戲。

這片生命之劍是以打倒所有佔據村莊使得村莊陷入黑暗的地方，由主角來打倒所有魔物，使其恢復生機重見天日，畫面製作得很精緻，顏色用得很鮮麗，真不愧是超強片勇者鬥惡龍系列製作公司ENIX所做出來的ARPG遊戲，音樂乃是採用古典交響樂，頗值得一聽，連背景畫面都是採用多層的强力好片，一定要玩才值得買超任！



畫面說明：

左上爲LV等級、EXP經驗值、PLAYER體、右上爲GEM精神力



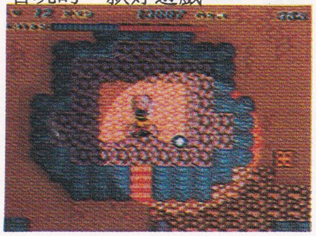
▲遊戲流程：

以動作的方式再加入RPG的模式讓玩同時能體會到動作片的快感及RPG模式的固有傳統是很不錯的一款A．RPG的遊戲，因故事的冒險流程不會太過困難也是很適合初學者玩的一款好遊戲。

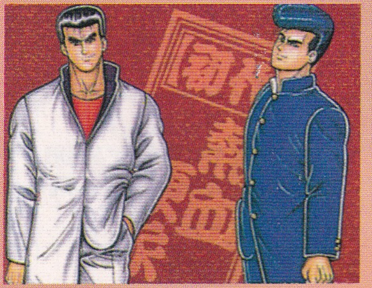
控制方法：

十字鈕　移動
X鈕　變更裝備、切換畫面
A鈕　查看
能力表　開始鈕　暫停
Y鈕　用魔法
B鈕　說話揮劍





熱血硬派



編號:17-0127
■1992年
■發售: 8月 7日
■容量: 4M
■價格:¥8900
■操作:二人玩
■評價:7分

■公司名稱: *TECH JAPAN*

解　說

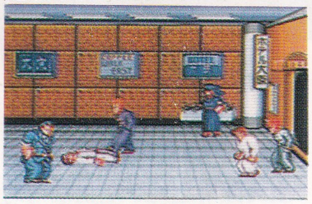
解說：國雄君一行人下了大扳車站後全部的人在開會討論這次前來大扳的理由，而國雄不喜歡開會而走入車部，經過了電話亭忽然有人叫住國雄，原來是里奇兩人就互相問了一下情況而結伴來到梅田飯店的二樓也就是國雄君熱血硬派的本部，進入第三間房間隊長及硬派的成員全部都在，而隊長告訴我們說此地的飛車黨及流岷和壞學生全都聚集在此要我們能夠清除，於是國雄和里奇兩人也就毫不考慮的答應了，於是肅清行動開始了．．．。



畫面說明：

而此遊戲中的掉落在地上的東西都可拿起來當武器，而且路人也會打死，打死就有經驗，是一個很不錯的設計，而此遊戲的最後敵人就讓玩自己看吧。



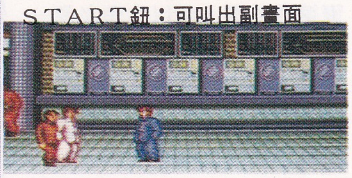


▲遊戲流程：

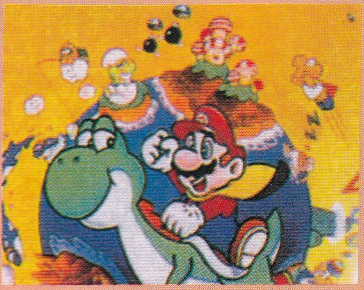
遊戲一開始國雄和里奇的等級只有1，必須要不斷的磨練自己才能夠應付以後的對手，進入了地下停車場發現了有人欺負我方的人，國雄或里奇立刻毫不遲疑反擊回去，全部的舞台都以大扳大飯店爲中心連接了許許多多的地方，而國雄君必須和里奇兩人同心協心的解開謎題打敗强敵而好讓熱血硬派揚名。

控制方法：

控制方法：
十字鈕：可做上下左右前後的移動。
A鈕：跳躍。
Y鈕：拳頭或腳踢但等級提升也可使用絕招。
START鈕：可叫出副畫面



瑪莉兄弟

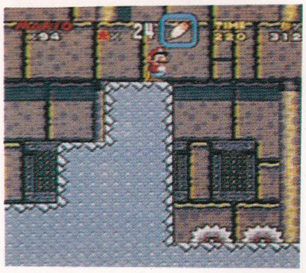


- 編號:17-0001
- 1990年
- 發售:11月21日
- 容量:12M
- 價格:¥8000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

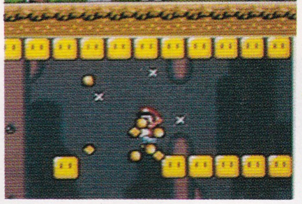
■公司名稱: 任天堂

解　說

這回的瑪利歐兩兄弟已經由任天堂中跳槽到超級任天堂上了，這回的古巴大魔王又把比琪公主給捉走了而且是捉到一個充滿未知的島上，裡面還有恐龍會出現哦！而且每一關都必須和大魔王的手下決鬥才行，在恐龍島上會出現許多從未見過的事物和陷阱而瑪利歐兩兄弟要克服這許多的陷阱，這次的恐龍島的路線有很多條路線，而畫面也採用了橫向捲軸，而瑪利兄弟這回也是有抓、踩、投以及攀登鐵絲網的技術了。









控制方法:

十字鈕：可以移動瑪利四處的走，若加上Y鈕即可跑步。

Y鈕：可以拿東西也可以投出去。

B鈕：跳躍可以踩敵人如連續按B鈕有時也會跳的更高，假如頭上有能進入的水管按上加B鈕即可跳入水管內部了。

選擇鈕：可以把所儲存的寶物選出來按A鈕來決定。

▲遊戲流程:

瑪利和利歐爲了救出被古巴大魔王所捉走的比琪公主已來到了充滿未知的神秘島嶼「恐龍島」，在島上有古巴所設下的陷阱以及恐龍島上的天然陷阱還有古巴的手下會都一一出現來阻止瑪利歐兄弟的前進，而在此島也有幫助瑪利歐的小恐龍耀西，共有三種顏色的耀西，每種顏色都有不同的能力的耀西，瑪利也藉助了秘寶和耀西的能力終於來到了古巴大魔王的所在之處。

新街頭快打



- 編號:17-0068
- 1991年
- 發售: 3月20日
- 容量　8M
- 價格:¥8500
- 操作:一人玩
- 評價7分

■公司名稱: CAPCOM

解　說

在公元2×××年，紐約已經成爲罪犯的都市了，但是這些罪犯也有一個眼中釘，那正是市長，於是罪犯頭領就設計把市長的女兒給捉走了，於是市長及女兒莉娜的男朋友兩人便的定一搗罪惡城救出自己的女兒及女朋友。

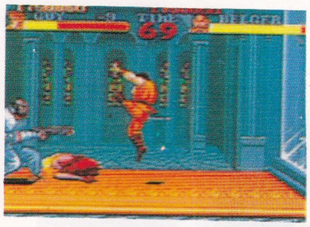


畫面說明:

主角容貌。
體力。
名字。
時間。
得點。
敵人容貌。
體力。

名字。
主人公。
敵方首領。





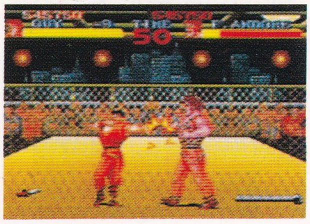


控制方法:

十字鈕：控制主角的方向。
B鈕：跳躍。
Y鈕：攻擊。

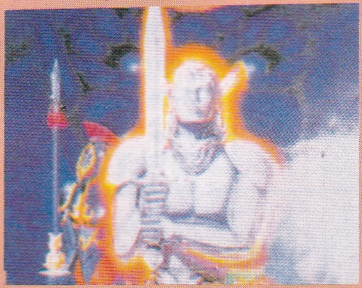
▲遊戲流程:

爲了救出莉娜紐約市長及莉娜的男朋友喬便捨身潛入敵人的巢穴內了，而路上敵人小嘍嘍會不斷的出現阻止兩人的前進，但是救人心切的兩人根本毫不在乎的勇往直前，只爲了救人，希望能早日救出！





封神創世（蕾莎出擊）

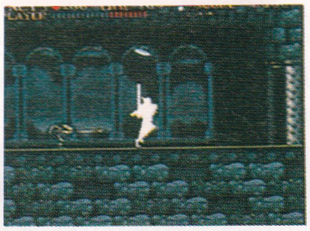


編號：17-0005
- 1991年
- 發售：12月16日
- 容量：6M
- 價格：¥8000
- 操作：一人玩
- 評價：7分

■公司名稱：ENIX

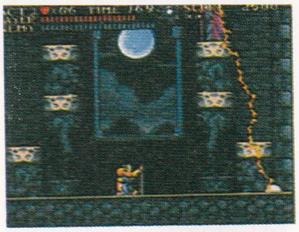
解　說

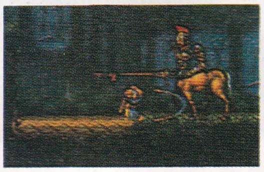
當神完成下界一切的安排回到天界時，邪惡的力量卻乘機統治了凡間所有的事物，等到神發覺時地上的一切幾乎已被破壞殆盡，於是神決定下凡來接受邪靈的挑戰，要把邪惡的力量驅離這個世界，並一一恢復地上的繁榮與文明。這是一款很別緻的A．RPG遊戲，除了精彩的動作關以外，也要注意如何經營凡門的一切。這可以使神體在戰鬥關時利用更强的攻擊力與特殊攻擊來擊敗難纏的邪魔們，是一款不比純動作遊戲遜色的A．RPG。



畫面說明：

畫面右上方是殘餘人數與體力值，中間是倒數時間，和神力次數表，最右上角則是目前所得的分數。





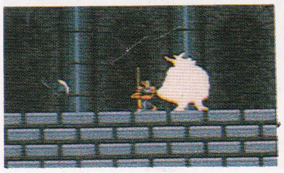
控制方法：

Y：取消OR攻擊
B：叫出功能表OR跳躍
操作又分爲戰鬥關與地上經營兩種：
Y鈕分別是攻擊鈕和取消鈕，B鈕則是跳躍鈕和顯示功能表。



▲遊戲流程：

這是十分特別的動作文字遊戲，精彩的動作關部分十分困難，設計出的頭目攻擊緊湊，令人嘆爲觀止。整體的關聯性很重要，千萬不可忽略了任何一個角落，會使得遊戲難以進行。就把自己當成神，好好的去愛護你的子民吧！



街頭快打

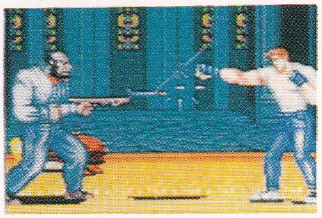


編號：17-0007
- 1990年
- 發售：12月21日
- 容量：8M
- 價格：¥8500
- 操作：二人玩
- 評價：7分

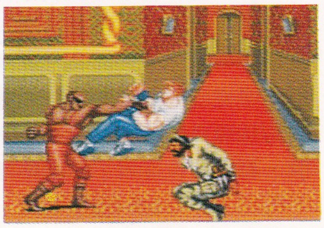
■公司名稱：CAPCOM

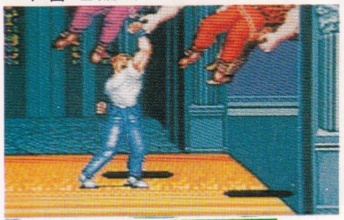
解　說

由大型電玩中移植到超級任天堂上，主角康德和赫格爲了救出艾莉絲便向罪惡頭子挑戰，兩位主角各有不同的招式及必殺技所以玩起來會有一種很激烈的感覺，話說罪惡頭子艾頓爲了把紐約市搞的天翻地覆於是設把市長赫格的女兒艾莉絲捉走，赫格和康德一得知此事後立刻出發到艾頓所棲息的罪惡城，但是罪惡城前車站早已屬於犯罪者的盤踞地了，他們會想盡方法來阻止兩位主角的前進，但是爲了救人再難也不會退縮的。



畫面說明：

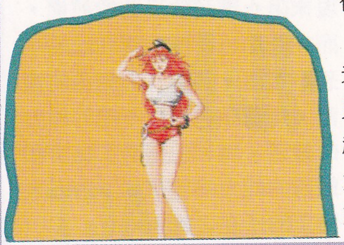






控制方法：

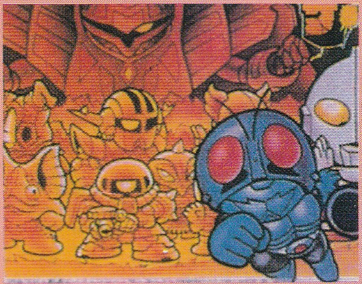
十字鈕：可移動主人公的動作。
Y鈕：出拳，B加Y鈕就會使出必殺技不過會損失體力的，要小心。
B鈕：跳躍。



▲遊戲流程：

帕帕．．．啊的一聲轉眼間艾莉絲已被捉走了，市長赫格爲了不驚動警方決定要去救出自己的女兒而康德也自告奮勇，全部的罪惡城由火車站到城內共有7個關卡，主人公兩人從家中開始出發便會遇到敵人。此時便展開了精湛的拳腳功夫。一路上過關斬將雖然也遇見許多頑强的敵人，但都以高超的功夫擺平了，敵人的首領大都非常的頑强不是那種一擊就倒的小角色。

SD戰士

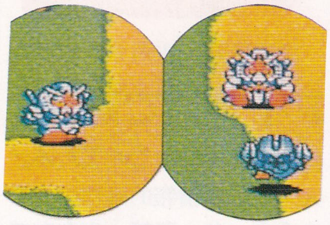


編 號:17-0010
- 1991年
- 發售:12月29日
- 容量: 8M
- 價格:￥8200
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:帕布雷斯特

解　說

在公元新世紀中SD行星的環境管理裝置被破壞，使得SD行星上無人居住，除了那些英雄擁有的特殊能力之外，其他的人都已無法再居住了，於是SD行星就成爲能抵抗力强所居住的地方了，結果有一個兇暴的異星魔王出現占領了SD行星使其成爲弱肉强食之世界了，所以SD行星上的四位正義超人決心要打敗這個異星魔王再恢復SD行星上的和平，而行星上的環境早已修復完畢了，所以四位戰士要同心協力的打倒魔王迎接星球的人回來。



畫面說明:









控制方法:

十字鈕：能上下左右移動；連按2次左或右就能跑。

A鈕：拳頭，敵人倒地可以抓起來使出最強的一拳。

B鈕：腳踢，也或把拿在手的武器投出。

X鈕：使用特殊攻擊。

Y鈕：能夠把敵人投擲出去

▲遊戲流程:

剛開始時超人的角色可以隨時替換角色，但體力不會變英雄或超人可以用拳頭和腳踢以及必殺技來打敗對手，但是因SD行星上的異變致使有時走在砂中會有流砂出現，而四處也都充滿了危險的陷阱，有些舞台畫面還有強制捲軸一不小心就會落入陷阱中，而跟每關首領戰鬥時都會有精采的動畫出現英雄們爲了SD行星上的和平而奮不顧身的要跟異星魔王決一勝負了，加油吧！

怪獸超人



編 號:17-0013
- 1991年
- 發售: 4月 6日
- 容量: 8M
- 價格:￥7800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *BANDAI*

解　說

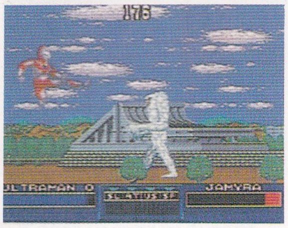
這一個遊戲想必大家都見過了吧！這是由日本眞人去扮裝成正義的超人模樣，來打擊怪獸、恐龍、水怪等，每一場的臨場感更是具迫力十足，尤其是背景做得和眞的一樣，這一項遊戲是不分男、女、老、少的只要對怪獸超人有感興趣的就可以加入怪獸超人的行列，尤其是那超人的必殺技讓看的人是大呼過隱，每一招每一式都是爲精心的製作，此刻讓我們一同進入這奇妙的故事之中吧！



畫面說明:

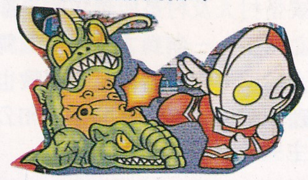
這遊戲畫面中是以2D正面的方式來程現，背景效果非常的好破壞的城市做的非常逼眞有如身在戰場一般，在平常戰鬥畫面之中最左下方則爲主角的體力顯示，右下方則爲敵方體力顯示，中間即是爲必殺技的使用一共有四種。





控制方法:

十字鈕爲超人的左走、右走蹲下、上＋跳即可跳2倍之高，左下、右下爲翻滚技。A鈕即爲腳踢和摔人。B鈕即是拳頭打擊。X鈕即爲跳躍鈕加上鈕即會跳比平常2倍的高度。L・R鈕爲選擇中技的招式一共有四種必殺技的招式。



▲遊戲流程:

此遊戲的目地就是要打敗各地方出現的怪獸，因爲這些怪獸現在正攻擊日本大大小小的城市，使得日本人民苦不堪言因此救世主你此刻必須拯救全日本的安危，因而日本聯邦中心派出了正義超人來擔任這項的任務，來打倒這無惡不做的大壞蛋，此刻正義超人馬上動身前往戰區去打擊怪獸們。

五右衛門

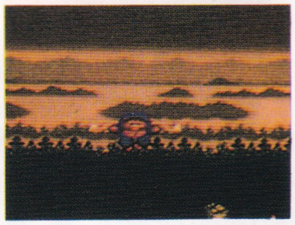


編號:17-0026
- ■ 1991年
- ■ 發售：6月28日
- ■ 容量：8M
- ■ 價格:￥8800
- ■ 操作:二人玩
- ■ 評價:7分

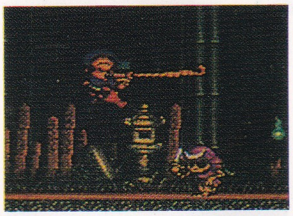
■公司名稱：KONAMI

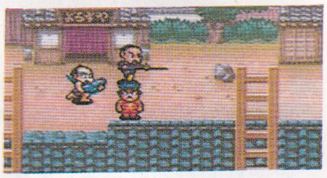
解　說

在江戶時代五右衛門正悠閒的家中抽著煙，此時壽比惠丸卻急急忙忙的衝了進來說有大事情發生了說在江戶城中的江戶公主離奇的失蹤城主正在發布告示說只要誰救回公主將賞賜黃金萬兩，此時的五右衛門一聽到「黃金」兩個字立刻雀躍不已的拉著壽比惠丸的手說趕快去撕告示，於是兩人撕了告示晉見了城主，城主說不管任何代價都要找回公主於是五右衛門和壽比惠丸就此踏上了旅途，而此次的任務卻扯上了一件很恐怖的事情．．．。



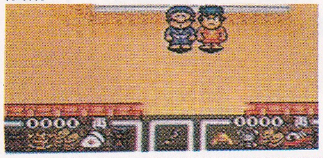






控制方法：

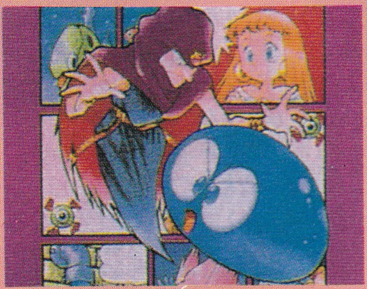
十字鈕：可控制五右衛門的方向。
選擇鈕：可以叫出副畫面察看手上所有的寶物。
A，Y鈕：攻擊。
B鈕：跳躍。或在會話中可使訊息變快。
X鈕：可以使用本身所學到的法術。



▲遊戲流程：

從江戶城開始出發的五右衛門和壽比惠丸要先到道具店買一些補給品然後再行出發，在路上會出現敵人來攻擊五右衛門和壽比惠丸而五右衛門和壽比惠丸都一一克服了難關；從江戶到伊賀然後再到山城及大和在每個地方都有各種謎題或是村人及村長所請求的事都必須要一一辦到才能往下個舞台前進，而五右衛門在冒險也聽到謎之軍團的傳聞似乎和公主失蹤一事有著大牽連！

史萊姆冒險

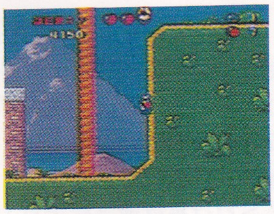


編號:17-0031
- ■ 1991年
- ■ 發售：9月13日
- ■ 容量：8M
- ■ 價格:￥8500
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:6分

■公司名稱：EPIC• SONY

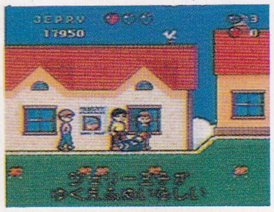
解　說

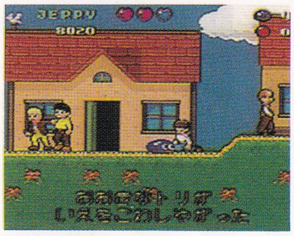
共有8關，主角史萊姆要在各關中打聽情報才能過關，史萊姆有4種攻擊方式，必須要善用這4種攻擊方式來攻擊敵人，在打聽情報的過程中多多少會有一些人阻擾，也會有善心人士熱心幫助，史萊姆要突破重重難關去尋找父母，加油吧！史萊姆。



畫面說明：

愛心框爲體力右上的史萊姆爲隻數　右下則是武器球的數量

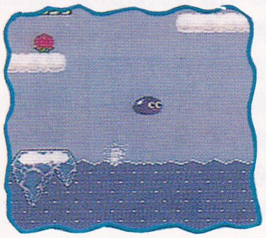






控制方法：

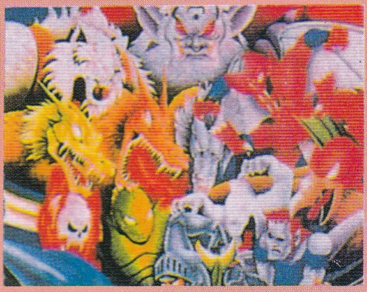
十字鈕　移動
A鈕　跳和交談
B鈕　吐球攻擊
開始鈕　暫停



▲遊戲流程：

全部共有8大關，主角爲神話幻想世界中極負盛名的俚物變形軟體怪史萊姆，不過史萊姆的敵人也一樣是牠的怪物同伴，有各種怪物前來阻擾，這些怪物中也有一些還是會不阻擾特意爲難主角史萊姆反過來還會熱心幫助主角史萊姆的，不過會阻擾主角史萊姆的並不只是有怪物而已，還有一些人類也會阻擾，主角史萊姆若想要過關的話就必須要以打聽情報，多了解當地事物才能輕易過

超魔界村



編號：17-0034
- ■ 1991年
- ■ 發售：10月 4日
- ■ 容量：8M
- ■ 價格：¥8500
- ■ 操作：一人玩
- ■ 評價：7分

■公司名稱：CAPCOM

解　說

遊戲一開始主角亞瑟便從城堡旁的森林開始出發，手中的武器是長矛，亞瑟身穿鎧甲手擲長予許多小嘍囉一擊便死，來到了怪上方跳過去拿到綠色鎧甲而加强了長矛的力了而到最後面又找到了魔法鎧甲哈．．．這下可使用魔法了電擊術了再强的敵人也都不夠看，到最後打敗了看守的怪鳥而進入下一關卡海盜船內了，亞瑟爲了救出自己心愛的公主而勇闖魔界爲了打敗魔界之王，但魔王的手下都是一等一的高手把守每關的關卡爲了阻止亞瑟的前進他們都使出了渾身解數而亞瑟也不甘示弱的從第一關打敗守關卡的首領一直戰到最後的魔王毫不退縮爲了要救出公主



畫面說明：

得點數
殘餘人數。
武器。
魔法能量。
剩餘時間。
主角亞瑟。
敵方角色。





控制方法：

十字鈕：操作亞瑟的行動。

B鈕：跳躍，連按兩次就可使２段跳躍，很多關卡都有使用到高級技巧。

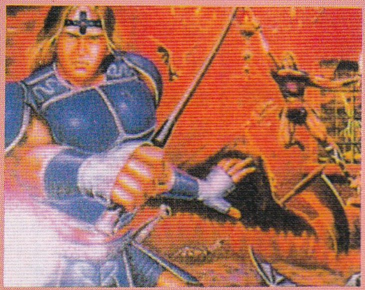
A．Y鈕：投擲；可以投擲出許多種的各式各樣的武器。



▲遊戲流程：

從大型電玩上移植下來的超魔界村，移植的非常好亞瑟的投擲及跳躍姿態都非常漂亮而背景做的也很好，只是這回的超魔界村的操作也超乎困，難全部７關每一關都分成２個段，落不過守關的王可是很强的不容許有一點疏忽，至於魔法就分成兩種盔甲，第一種綠色鎧甲增加武器威力，第２種黃色鎧甲按住ｙ鈕集滿魔力就能放出專屬武器的潛在魔法了

惡魔城傳說



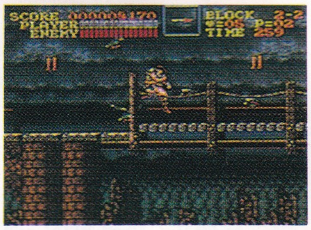
編號：17-0037
- ■ 1991年
- ■ 發售：10月 5日
- ■ 容量：8M
- ■ 價格：¥8800
- ■ 操作：一人玩
- ■ 評價：7分

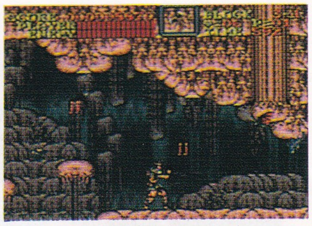
■公司名稱：KONAMI

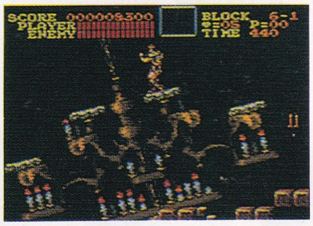
解　說

在過去的幾次交戰中，魔王都以吸血鬼的形態復活接著使用魔力讓全世界黑暗的雲層覆蓋著世界，於是黑暗的世界來臨了魔王的野望出現了卻被英雄西蒙一族的人打碎了野望．．．。

在過了幾千年以後某一日有一層非常黑暗的雷雲層覆蓋著一個小村落，突然雷聲大作貫穿了這個非常沈默的村子，一瞬間村子周圍都被黑暗的魔力給包圍了最强的黑暗魔王復活了，而强力的魔物軍團也隨之復活而開始進行破壞的行動了於是一場危機又來到了；然後此時有一名青年繼承了英雄西蒙一族之血的英雄發誓要再把吸血魔王從人間給消滅掉，但是沒有壓倒性的實力和魔王對抗怎麼行呢？







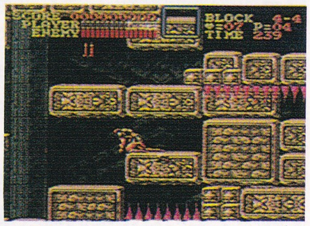
控制方法：

十字鈕：可左右移動西蒙，按上可開門，按下可以下樓梯。

B鈕：跳躍。

Y鈕：攻擊。

R鈕：道具中的特殊武器攻擊



▲遊戲流程：

從任天堂中移植到超級任天堂上的惡魔城傳說已制作的非常生動逼眞；主角西蒙的武器乃是西蒙一族中所傳下來的神祕鞭子是專門打擊魔王和魔物的最佳武器，從舞台一開始西蒙便一路打擊魔物一路上盡量收集特殊武器此時的西蒙已和往常不同了，他手中的鞭子舞得栩栩如生可做斜擊、上擊、跳躍斜下攻擊而更厲害的是能把鞭子來回的做一個圓形的舞動法。

戰鬥原始人



- 編號:17-0040
- ■ 1991年
- ■ 發售:12月 6日
- ■ 容量　8M
- ■ 價格:￥8500
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:7分

■公司名稱: DECO

解　說

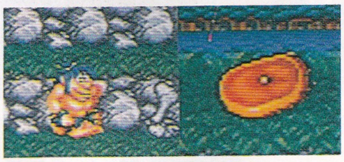
這是由大型電動移植到超任的好遊戲，可以使用多種原始的神奇武器，可以2人同時玩，適合初學者遊玩，每一關頭目均為原始獸類，有恐龍、雷龍、暴龍等，玩這個戰鬥原始人時，可以完整地遊覽原始野生獸類，是一片育敎於樂的好遊戲。



畫 面 說 明：

左上角的圖案是現在所使用的武器。左下則是隻數，2人玩時畫面表示一樣，只是分割爲2個畫面。





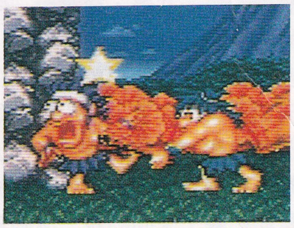


▲遊戲流程：

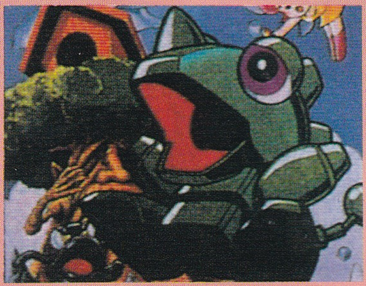
可以2人同時玩的遊戲，在每一關的路上都有造型特殊的古代原始武器，由這些種類繁多而又造型特殊的原始武器中選出一樣適合自己使用而當地的怪物獸類又很害怕的武器是過關所必要的條件之一，而善用武器來打敵人也是要學習的要件之一，例如：敵人是飛獸類，飛獸類長時間飛行於天空在抓準時機時便會以高速向下俯衝攻擊敵人！在牠飛下來時才能以手上的近距離武器攻擊

控制方法:

十字鈕　移動
按住上可以跳和回轉跳
A鈕　跳　X鈕　攻擊
關始鈕　暫停



瓦强世界



- 編號:17-0041
- ■ 1991年
- ■ 發售:12月13日
- ■ 容量　8M
- ■ 價格:￥8300
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:5分

■公司名稱: NAMCO

解　說

以一個機器恐龍的冒險爲主題的遊戲瓦强世界，由著名的卡通人物設計公司NAMCO公司所設計的各種造型爲主角來展開和平的大冒險之旅。在每一關主角機器龍均要和把守關卡的頭目展開和平的鬥智遊戲，每一關的遊戲均不相同，同一關的答案均不相同，不會有作弊的情況發生，有多種拼圖遊戲和找數字遊戲，也有尋找同一東西的找東西遊戲，還有馬賽克猜東西遊戲，在普通的時候主角機器龍會以聲波來攻擊敵人，使敵人無法動彈，這眞是一個育敎於樂的和平遊戲，適合全家人大小一同遊玩，也可以學習一些基礎的日文。



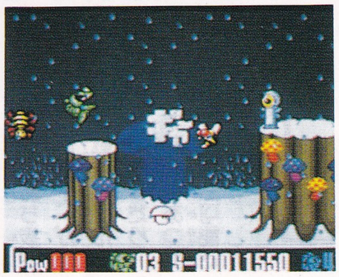
畫 面 說 明：

畫面下方爲主角機器龍的表格
POW爲力量　圖形龍後面的數字爲主角機器龍的隻數
S－O　最右下方的圖形龍爲所救同伴龍之數目。



控制方法:

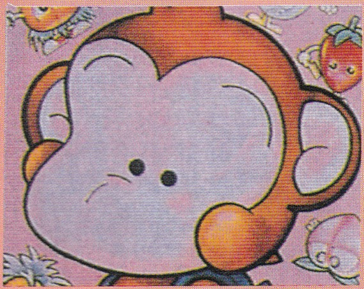
十字鈕　移動　開始鈕　暫停　X鈕　發射音波砲、取消
A鈕　跳、實行、移動畫面。



▲遊戲流程：

一開始按了開始鈕選START項目爲開始遊戲，PASSWORD爲進入打密碼的畫面，打完密碼後則可以接關，在玩START項目後就是開始玩遊戲了。在平常玩遊戲時即可以以聲波攻擊敵人，以和平的方式走過敵人身邊便可以到達把守關卡的頭目那，雙方玩益智猜謎的遊戲後，便可以救到機器整合龍的同伴，在每一關的同伴救了一定的數目之後，即可以過關了。

猴子大冒險



編號:17-0055
- 1991年
- 發售:12月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥7000
- 操作:一人玩
- 評價 6分

■公司名稱: 拿茲美

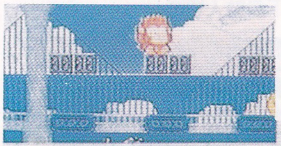
解　說

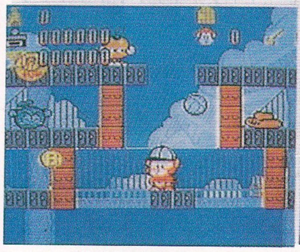
先在每一關躲避敵人拿鑰匙即可過關，過了5大關後即可打最邪惡的最後魔王暗黑魔女，每一大關又分爲11小關，打完10小關後，後可打最後小關的把關頭目，全部共有6大關，連最後一關魔王暗黑魔女也有算在內。

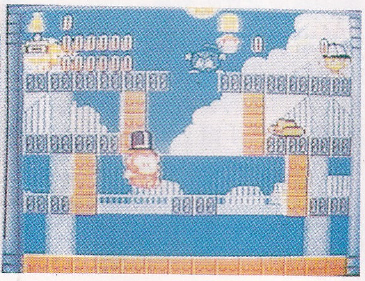


畫面說明：

ふろお＝所在地方，ばずじゃ＝老大那一關　左上則是關數，右下則是主角的隻數，右邊則是鑰匙數量，左下則是得分。







控制方法:

十字鈕　移動
A鈕　按一次投球二次將球弄破
B鈕　跳按久則可跳較遠
開始鈕　可以暫停



▲遊戲流程:

製作猴子大冒險的公司日本拿茲美株式會社，日本拿茲美株式會社很喜歡製作可愛型的角色，並且會極力進廣，由遊戲中的猴子即是一個最好的介紹例子，日本拿茲美株式會社是以奇奇怪界這個遊戲來打出知名度的。奇奇怪界的製作使得日本拿茲美株式會社以打出一個響亮的名聲，而猴子大冒險便是它在超級任天堂遊樂器世界一展雄威的時侯。

大冒險島



編號:17-0056
- 1992年
- 發售: 1月11日
- 容量: 8M
- 價格:¥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: HUDSON

解　說

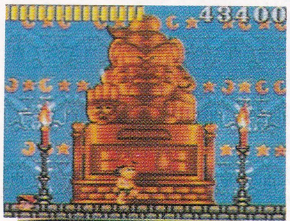
曾經一度轟動於任天堂版中的高橋名人，這次又以强大的威力在超級任天堂上登場了，許多高難度的操作技巧都等著玩家們一一的去克服它，這次的高橋名人更添加了許許多多高難度的關卡等著諸位玩家們；每關的最後都有加分的舞台，而加分舞台中都有許多强力的祕寶都是不能錯失的；　這次的大冒險島之中的人物及敵人都製作的非常的可愛也很好笑，背景也相當的不錯，舞台也分作了好幾個關卡是喜愛它的玩家們不能錯過的動作遊戲。

此款遊戲想要完全過關並不是那麼簡單輕鬆的，玩家必須具備有高超的動作及技術才有可能完全破關，如未破關的玩家們請再多多努力加油吧！



畫面說明：

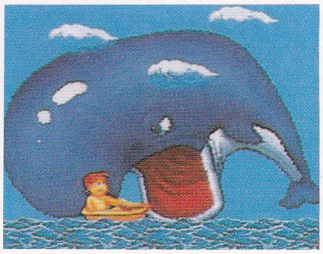
左上爲體力　右上是得點左下是人數





控制方法:

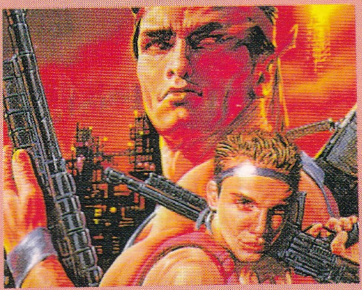
十字鈕　移動　B鈕　跳
A鈕　投射武器　開始鈕
暫停



▲遊戲流程:

高橋名人就是日本最强的超級玩家，冒除島這個遊戲中的主角正是高手中的超級高手高橋名人！有各種强力武器可供使用，也有在水中游泳的高難度動作，高橋名人可以使用多種高難度的動作來過關，遊戲中也設有各種花樣繁多的加分關，在這些花樣繁多的加分關中有加台等强力的寶物，角色構製鮮麗，是一片有趣又好玩的遊戲。

超級魂斗羅

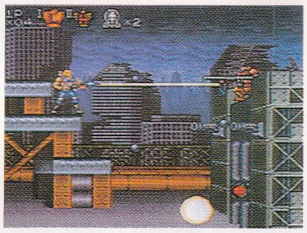


編號:17-0063
- 1992年
- 發售：2月28日
- 容量：8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱：KONAMI

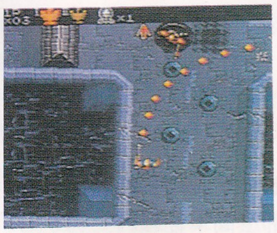
解　說

在第一關開始時兩位超級戰士便從異形的世界開始，兩位超級戰士發誓要剷除異形拯救地球，於是便展開了一場非常激烈的世紀之戰了，兩位超級戰士在敵人猛烈的攻擊之中一直往前進毫不退縮；這是一款非常激烈的射擊遊戲，畫面中的兩位超級戰士設計的好像非常勇猛像藍波一樣赤身裸體背起彈藥手拿機關槍不停向異形掃射非常的棒，使玩家們玩的渾然忘我情緒異常的激動，武器共分爲好幾種强力的攻擊武器，只要拿到這些武器異形何懼之有，來多少都不夠看，是動作射擊的迷哥迷弟們所不能錯過的一款强卡。



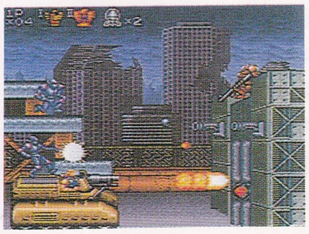
畫面說明：

左上爲隻數和武器、炸彈數、1P第一人隻數、I左邊手上的武器、II右邊手上的武器



控制方法：

十字鈕　移動
R鈕Y鈕　固定攻擊
Y鈕　攻擊　X鈕
選鑰　A鈕　丟炸彈
B鈕　跳　開始鈕　暫停



▲遊戲流程：

超級魂斗羅可以說是動作射擊遊戲中的强卡，6大舞台每個舞台都能使玩家熱血沸騰，是非常棒的好遊戲。

這是由著名的KONAMI公司所製作的著名遊戲魂斗羅系列，在超級任天堂上依然可以2人同時玩，以打異形爲目的，可使用多種强力武器，共有6大關，如玩最難HARD即可打到裡關魔王，共有側面和俯看畫面2種動作，爲動作遊戲中的精典之作。

火箭人



編號:17-0064
- 1992年
- 發售：2月28日
- 容量：8M
- 價格:￥8900
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱：I•G•S

解　說

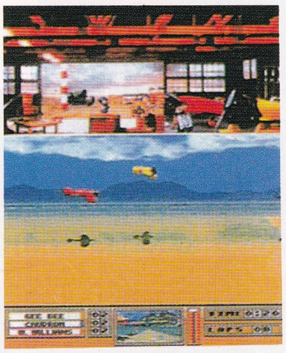
開始時主人公便會接到一項祕密任務是要去破壞他國的祕密武器製造生產基地，於是主角便駕著飛行機前往目的地去從事破壞的工作，而破壞當然不可能會那麼順利要小心敵軍及基內的各種陷阱，是困難度高但動作的應用卻是非常多的一款遊戲，而任務並不只限於破壞基地僞主還有許多種的任務項目像是破壞敵人的空母或是戰機等多種的任務都要主人公一一去執行的工作，算是一款困難度滿高的遊戲。

此遊戲畫面及飛機的設計都是別出心裁的，值得玩家們能夠一玩再玩的遊戲，同時也能磨練玩家們手指上的功手。



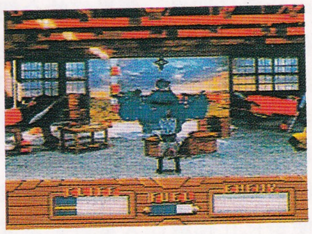
畫面說明：

左下爲體力　中間爲燃料量
右下爲敵人體力



控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　實行
、暫停　A鈕　加速、射擊
B鈕　減速跳躍



▲遊戲流程：

這一片火箭人同時有動作關和飛行射擊關，在動作關又分爲空戰飛行和地面戰突擊，以一個敢死英雄英勇的隻身進入敵人陣地從事破壞多項秘密任務的工作，在飛行畫面是駕駛飛機進入敵人陣地，在空戰畫面可以使用主角身上的標準配備火箭射器來天空反擊敵人，當然此時敵方也會派出攻擊飛船和飛行兵等，是一片難度高且花樣多變化的動作遊戲。

亂馬1／2



編 號:17-0071
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: NCS

解　說

在漫畫中大受歡迎的七笑拳如今已經把劇中人物給搬上了超任的螢幕上來了，以格鬥的方式為主，主角男亂馬及女亂馬（可自由選擇），為了取得前往中國的資格而開始一一的與其他的人格鬥了，而也可以2人對打，共有7位格鬥家，其中男亂馬、女亂馬的絕招都一樣，其餘五位各自身懷必殺技，可跟兄弟朋友對打比較看誰的功夫比較好，整體上來說，此款遊戲不論人物造型或者是背景及招式和必殺技等都已算是屬一屬二的格鬥强卡遊戲，是喜愛格鬥遊戲或七笑拳的迷兄迷弟們所不能錯過的一款强卡遊戲。

這款遊戲不論拳打招式或是必殺技都是屬於一流的設計，只是人物的氣勢仍然稍嫌不足，不過也算是非常漂亮的好遊戲了。



畫面說明:

左上為主角體力　右上為敵方體力　右下為接關次數　右上為最高得點記錄、敵人名字　左上為得分



▲遊戲流程:

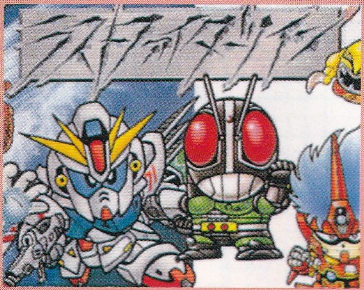
這是由日本著名漫畫卡通亂馬1／2改編至超任的動作格鬥遊戲，可以將自己所使用的人物來和別人對打，不過自己所使用的人物通常也是所喜愛的人物，所以要和別人對打之前要先將人物的絕招練熟才行，畢竟是不能讓所喜愛的人打敗戰！可使用多種强力絕招，人物皆有其個性，需掌握敵人個性後才能將敵人一一擊倒。

控制方法:

十字鈕　移動　開始鈕　暫停
Y鈕　出拳　R鈕　防守
X鈕　跳　A鈕　攻擊
B鈕



SD快打

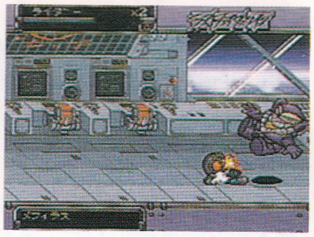


編 號:17-0072
- 1992年
- 發售: 3月28日
- 容量: 8M
- 價格:￥8200
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 帕布雷斯特

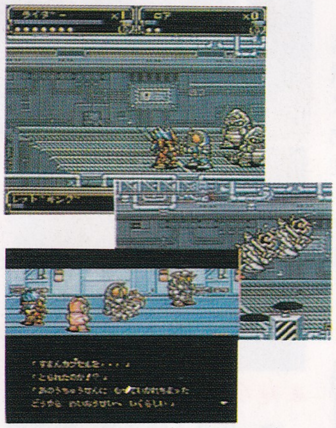
解　說

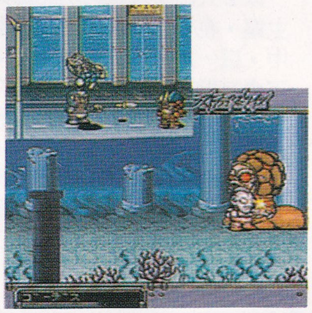
此遊戲為在太空中有出現反暴軍進攻地球，此時地球聯邦政府便派出了正義使者無敵鐵金鋼，機動戰士，等正義勇士前來進攻敵軍總部，而敵軍有千軍萬馬此刻只須注意敵人發射出來的子彈後再加以攻擊即可全滅，之後便可以大肆再度進軍敵方總部的大要塞。



畫面說明:

此遊戲中左下方為1P的體力值，分數得點殘數中間為此遊戲的時間，右下方為2P的體力值，分數得點，殘數。



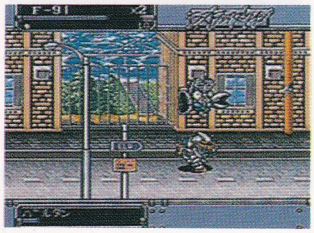


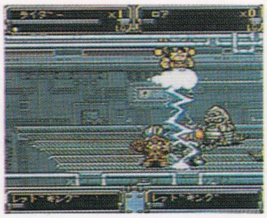
▲遊戲流程:

此遊戲的一開始選擇好人物之後便可向敵方總部前進，在此遊戲之中會出現許許多多的敵方軍團，此刻最先的任務就是必須要將小兵清除去才能夠再度前進。

控制方法:

十字鈕即為控制人物的左、右、上、下之四方移動，A鈕即是跳躍鈕，B鈕即是為腳踢鈕功用，X鈕是特殊能力的使用每一位人物的特殊能力都不同，Y鈕為拳頭鈕。





趣味打擊



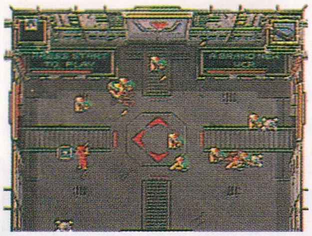
編號:17-0075
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 4M
- 價格:¥7800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

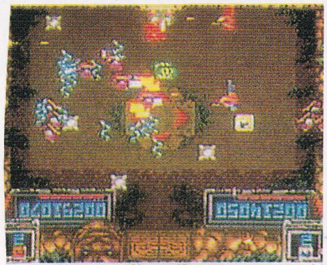
■公司名稱: ASCII

解　說

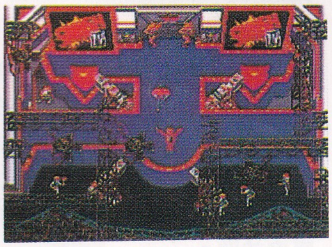
可以2人同時遊玩的動作遊戲，目的是參加電視奧運大賽，在比賽時有各種奇形怪狀的怪物出來阻擾，而參加比賽的目的是要打倒每個關卡的頭目，第一關戰車人，第二關怪臉魔，第三關眼鏡蛇，第四關主持人，在遊戲過程中可以拿到6種以上火力強大的武器裝備，是一片1人玩不好玩，兩人玩才夠味的遊戲。

以2人同時遊玩的功能為其主題，在2人同時遊玩的遊戲中，這一片算是最標準的，又不會有摻雜任何不良的添加物，很麻煩的功能等等，對於動作遊戲的入門人士最爲適合，爲著名的標準化遊戲製作公司ASCII公司移植美國死板遊戲趣味打擊。



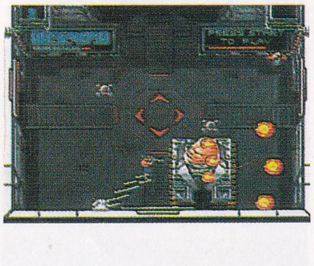


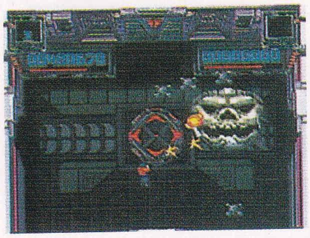




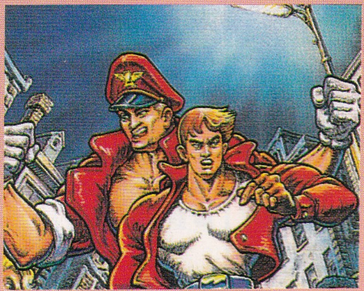
▲遊戲流程:

這一片2人同時遊玩動作類型遊戲的標準參考遊戲，在注重畫面的人會嫌太呆板，音樂聲效方面則算尚可。





快打刑警



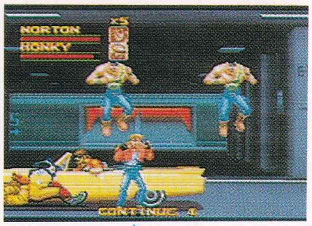
編號:17-0078
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥8700
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: JALECO

解　說

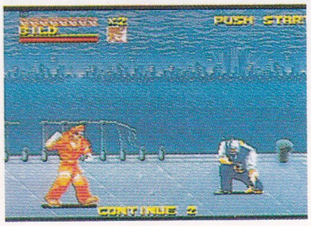
這是一片絕招繁多且畫面美麗製作精細的格鬥遊戲，共有2人可以使用各種威力超強畫面美麗的絕招共22種之多，也可以選2人對戰，有了2人對戰模式之後，使得遊戲的可玩度和耐玩度增加許多。

有多種遊戲的遊玩模式，在雙人格鬥時可以使用高達22種以上的招式，算是一片可以遊玩多種遊戲模式的動作遊戲，爲日本JALECO的格鬥初心作。



畫面說明:

左上角爲打倒敵人人數
左上方爲體力表無敵時間表
左方中間爲角色長箱　右上角爲殺過敵人人數　右上方則表體力表第2位玩者所有表格均在右上角　右方中間爲人物長相



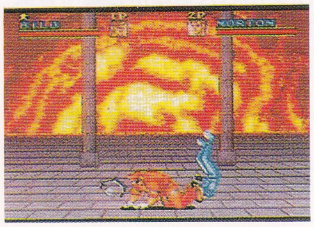


▲遊戲流程:

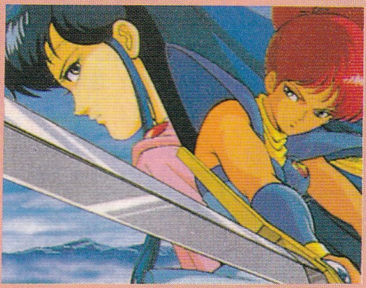
以兩位維持正義治安秩序的兩位熱血正義警察爲主角，在眾多匪徒的暴力圍攻下，要將匪徒們一一打倒並且找出在幕後操縱控制的匪徒集團首腦並將這個極惡的首腦打倒並移送法辦，是一片述說人民保姆爲了正義而戰鬥的英雄事蹟。爲運動遊戲的製作公司所製作的第一片超任格鬥遊戲，抗毒雙雄。

控制方法:

十字鈕　移動　L、R鈕
快速移動　Y鈕　攻擊　A鈕
特殊攻擊　B鈕　跳躍



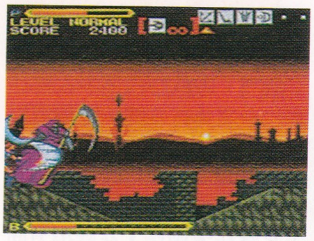
夢幻戰士



編號:17-0081
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 日本通訊網路

解　說

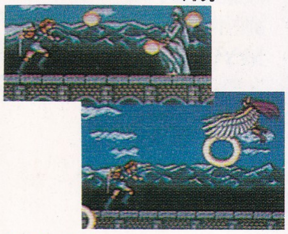


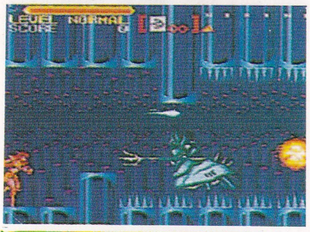
這是一片很重視遊戲人物造形和卡通動畫的遊戲，其人物可以使用多種武器和具有強大威力效用的特殊能力寶物，每一關均有其故事情節，因此不能算是單調的過關斬將遊戲而算是一個具有完整故事情節而又好玩的動作遊戲吧！

這是由PCCDROM上移植到超級任天堂的動作遊戲大作，在超級任天堂版上所製作的畫面和原來作在PCCDROM的畫面一比較起來算是還略勝一些，至於PCCDROM的專長夢幻戰士的賣點之一音樂聲音效果等是絕對使超級任天堂無法比過的。

畫面說明：

X鈕　選擇畫面右上角具有特殊能力的寶物畫面左上角爲體力表、右上角爲特殊能力寶物表、中間爲正在使用的特殊能力寶物、左下角爲頭目的體力表　HP體力表LEVEL遊戲難易度　SCORE得分



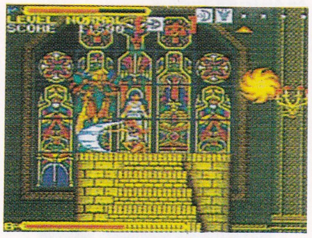


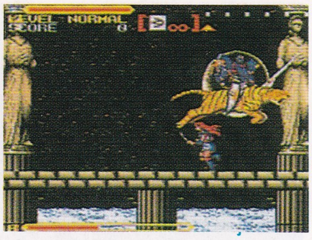
▲遊戲流程：

這一片作在PCCDROM時動畫畫面很多，至於普通的遊戲畫面則算普通，在超級任天堂版的製作上音樂部份相當地需要重大的改進！

控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停，Y鈕　攻擊　B鈕　跳，按的時間長時跳的高度也會變爲跳的高或低均不相同





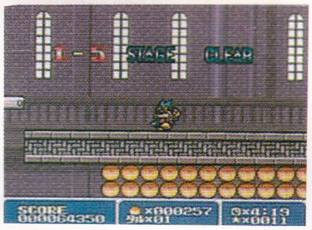
小魔法師



編號:17-0082
- 1992年
- 發售: 3月28日
- 容量: 8M
- 價格:¥8000
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: BANDAI

解　說

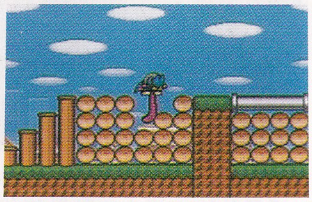


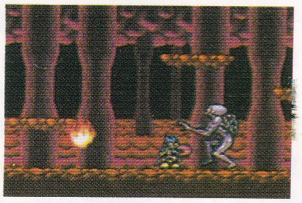
這一片小魔法師乃是由日本著名的卡通小魔法師移植到超任來了，在超任的小魔法師由主題曲出現時，就已充份展現此片音樂效果方面的驚人成果，低音厚重揮厚，在畫面的表現上以可愛小型的人物造型爲主題，在平時可以到特定的地方玩賓果遊戲和樸克牌等有趣又好玩的賭博遊戲，是一片可以多樣化遊玩的遊戲。

總評論來說，這片小魔法師算是畫面和音聲效果方面樣樣俱佳的動作遊戲，以親玩遊戲才會有玩到，其製作不論是畫面還是音效都算不錯。

畫面說明：

選擇鈕　選擇魔法寶物、叫出魔法寶物的選擇畫面左下角SCORE爲得分　中間爲吃到的烤章魚數量和主角的隻數　右下角爲剩餘時間和秘寶五芒星的數量





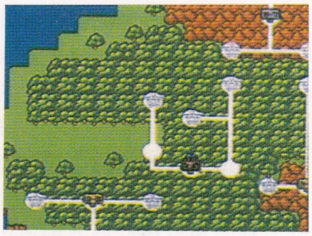
▲遊戲流程：

以日本著名的卡通小魔法師爲主題，可以玩各種娛樂賭博遊戲，也可以看多種有趣的畫面，音樂完全收錄小魔法師卡通中各個動聽輕快的音樂，在此小魔法師這個遊戲製作最好的地方就是將小魔法師做了相當完美的修改

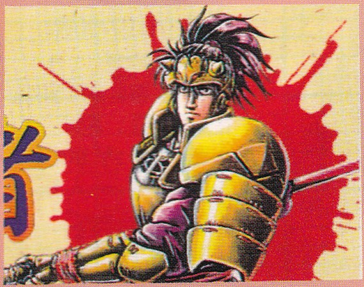
使各愛好者心中有著很大的幸福，對於卡通曲子喜愛的人，可以將這一片小魔法師買回去一聽，比較眞正卡通之程度如何。

控制方法：

十字鈕　移動
Y鈕　吐舌頭攻擊
B鈕　跳、飛天、游泳



豪槍神雷



- 編號：17-0087
- ■ 1992年
- ■ 發售：4月21日
- ■ 容量　8M
- ■ 價格：￥8800
- ■ 操作：一人玩
- ■ 評價 6分

■公司名稱：*DATAM*

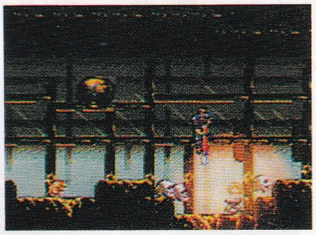
解　說

主人公一開始從鬼寶鐘乳洞出發，途中遇到了許多襲擊主角的惡鬼，開始未熟練技術所以盡量避免打鬥，即使殺死惡鬼，他也不斷的會再出現繼續阻擋主角的前進，所以最好一面前進一面攻擊，在途中會發現有許多寶物其中也有增加槍的攻擊力，到了此關的最後面會和頭目香菇怪決鬥，費了千辛萬苦總算敗了此關首領而前進到下一關古代墳場迷宮；主人公在途中有時佰拿到許多可召喚上界神的寶物都是對遊戲進展有很大的幫助，而拿到一種類似鉆針的東西它能强化槍的威力還有書軸一些等，而最重要的就是每關守將身上的法術之書，每拿到就能學會一種法術是打敗魔王的必備之物



畫面說明：

得點數。
法術。
体力。
殘於人數。
主人公。
敵人角色。
舞台舞畫面。



▲遊戲流程：

這是敘述在日本的戰亂時代中，惡鬼猖狂民不聊生，此時有一位武者帶著能夠降伏魔鬼的豪槍踏上了消滅惡鬼的旅途了。這是一款動作遊戲在開頭的時候就有一小段的動畫，而每關的舞台畫面及背景人物和敵人的角色都設計滿不錯的只是不過逼真，每關的把守將領都很强很難打倒可算是比較難一點的遊戲，不過在法術的設計上做的很好有好幾法術可以

控制方法：

十字鈕：移動武者的方向。
A鈕：使用絕招來殺敵
B鈕：跳躍，如按上則可跳得高。
Y鈕：攻擊。
X鈕：使用法術攻擊。
START鈕：可以叫出副畫面，可看到能使用的法術及書軸和體力人數。
L鈕：蹲下斜後退。
R鈕：蹲下斜進。

神劍傳說



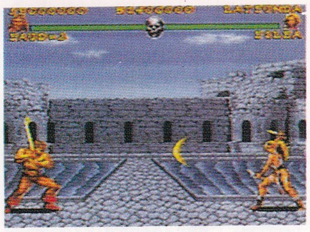
- 編號：17-0094
- ■ 1992年
- ■ 發售：5月1日
- ■ 容量：8M
- ■ 價格：￥8700
- ■ 操作：一人玩
- ■ 評價：5分

■公司名稱：SAMI

解　說

可從6人中選出1人或2人來戰鬥，遊戲時代爲中古神話時代全部共有6關，絕招可以配合手上的武器將會更强力，有用秘技天地中所教的秘技的話，神劍傳說可以選最後的魔王來讓玩者操作，在絕招方面的使用方法是搖桿加一個按鈕即可，音樂充滿西洋古代的英格蘭風味在表情方面，每一人均有獨特的個性，表情也是非常的生動甚至連每人習慣都可以看出來。

每個人物皆有其個性且音樂效果均很不錯，人物所使用的絕招華麗精緻，爲日本SAMMY公司的一大力作初心遊戲，讓我們來期待SAMMY公司出的下一片吧！



畫面說明：

左上方我方體力和名字
右邊上方爲敵人之體力和名字

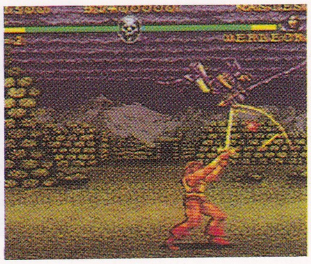


▲遊戲流程：

以中古世紀的神話幻想色彩來製作主題而有許多神話中的角色會登場，可由6人中選出一人來使用，可以用多種華麗精緻的特殊攻擊是一大優點，每個角色皆有其個性，還算不錯的格鬥遊戲。

控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停△
B鈕　跳、取消　Y鈕攻擊　十字鈕＋B鈕　蹲踢





魔劍



編號:17-0098
■ 1992年
■ 發售: 5月29日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■ 公司名稱: CAPCOM

解　說

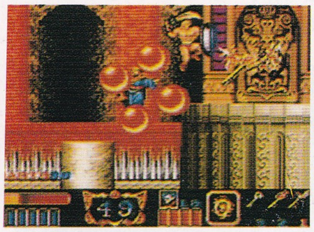
由著名動作格鬥遊戲日本卡普空公司（CAPCOM）所製作的動作冒險遊戲，有8位同伴可任意選擇，可加同伴等級最多到8級，共有50關，在這包含50關的魔術師高塔中有各種陷阱也有眾多敵人，寶物有數十種是一片可以玩很久的動作冒險遊戲。

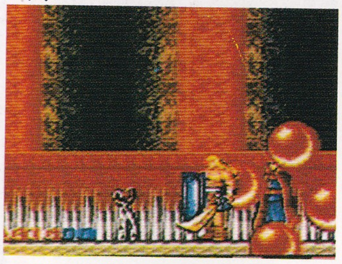
這片由日本CAPCOM公司所製作的動作遊戲在移植至超級任天堂後就死期了，希望日本CAPCOM公司不要再移植强片成死片，像街頭快打、魔劍一樣死期是很令人惋惜的事。



畫面說明：

左下爲體力、法力　中間下方爲關數右下爲同伴體力L1爲等級　右下角爲鑰匙持有數9左上爲得分　中間上方爲最高得分



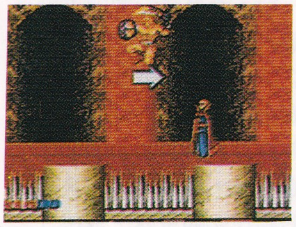


控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停：X鈕＋B鈕　使用必殺魔法　B鈕　跳　下＋B鈕　由上層跳到下層　Y鈕　攻擊　X鈕　強力攻擊

▲遊戲流程：

這一片由快打旋風系列的製作公司所製作的遊戲，原本在大型電動上可以2人同時玩，但移植到超級任天堂後卻不能2人同時玩，甚爲可惜，有50關要破除各種陷阱，到了50樓打倒邪惡魔術師。





快打旋風II

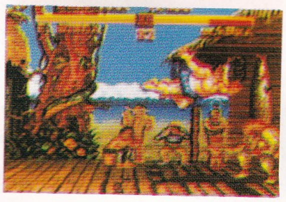


編號:17-0100
■ 1992年
■ 發售: 7月20日
■ 容量:16M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:9分

■ 公司名稱: CAPCOM

解　說

這一片卡帶是世界上最暢消，而且人人都知道的遊戲那就是快的旋風II，此遊戲本是爲大型電玩而設計出來的，在市面上大受歡迎的結果就是出卡帶了。內容是有八位來自日本、美國、蘇俄、中國等國的戰士來挑戰，再打敗世界四大天王就算破關了。等級可從0調至，最困難的7可眞是艱辛萬分，等級越高破關畫面愈漂亮。玩家們若能發揮每位戰士的精神都可以稱霸武林，繼而參加各地的快打比賽，相信有不同的樂趣，捲入這場快打的旋風之中！



畫面說明：

上方黃色線條表示雙方目前的體力，中間數字表示時間，手表示勝數，誰先勝兩場算贏。最上面的數字各表示所得的分數和目前最高分，英文表示戰士們的名字。





控制方法：

這遊戲爲玩家設想非常週到，可以在R、L、X、Y、A、B六鈕隨意設定弱、中、強拳及弱、中、強腳，每個人可依自己的習慣來設定，令外比賽時間也可設定成限時99秒或不限時。



▲遊戲流程：

有電腦對戰和雙人對戰兩種模式。以三戰兩勝制爲準，先取得兩勝的人爲優勝者，中間還有穿插有趣的加分關，仍然不讓玩者有喘息的機會。而兩人對戰模式可任意選人和國度地點，確實比對電腦對戰要刺激的多也有趣的多。使用個人的絕招使遊戲增色不少，也越加的有成就感，當心情不愉快時用低等級的叫來痛打一頓，會好過一點，但相反的，老打不過去時心情可就糟透了。

綜合格鬥技

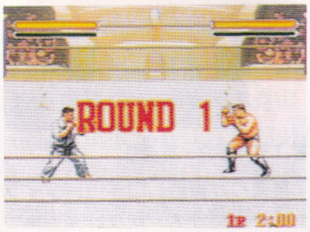


編號:17-0104
■ 1992年
■ 發售: 6月26日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥9030
■ 操作:一人玩
■ 評價:5分

■公司名稱: 金氏唱片

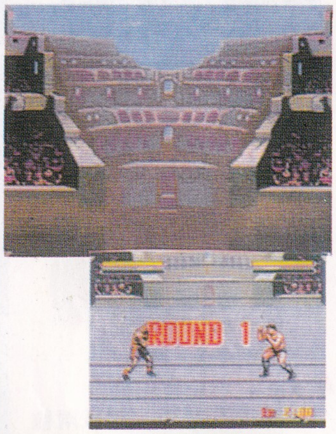
解　說

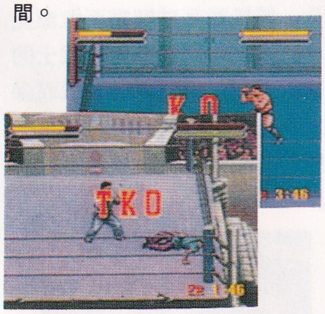
這一項的格鬥賽中有許許多多位的格鬥高手都受到格鬥大會的淚請而前來報名參力口，此時來到格鬥大會場的選手們都是有備而來的，最主要的目地就是拿取一大筆可觀的獎金之外，最重要的就是爭奪格鬥界的王位之戰，因此每一位選手都正拳擦掌等待比賽開始。



畫面說明：

此一般遊戲之中左下方爲我方的示窗以及體力值，右下方爲敵人的容貌示窗和體力值，畫面上方即是爲比賽的規定時間。



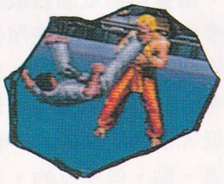


控制方法：

十字鈕是爲控制人物左、右、上、下之移動，A鈕爲腳踢，B爲爲拳打，必殺技的使用必須要以A鈕或者是B鈕再配合十字鈕的按法才能夠使用出來的。

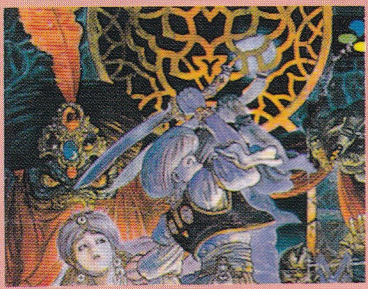
▲遊戲流程：

此遊戲的最主要的目地就是打敗全部所參力比賽的格鬥專家們，而每一位格鬥專家都有自己獨特的絕招必殺技只要必殺技一使用出來便可決定誰是勝利者，那一個是失敗者。





波斯王子

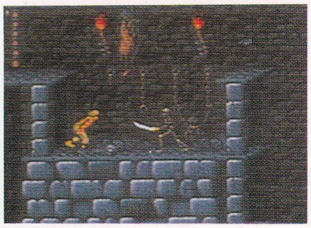


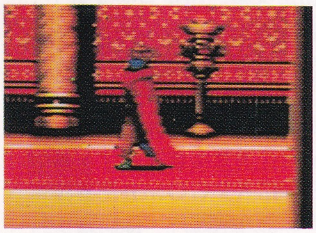
編號:17-0106
■ 1992年
■ 發售: 7月 3日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8800
■ 操作:一人玩
■ 評價:6分

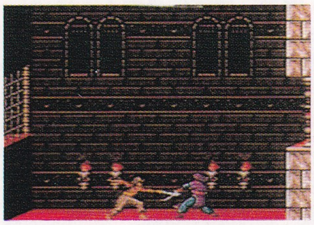
■公司名稱: NCS

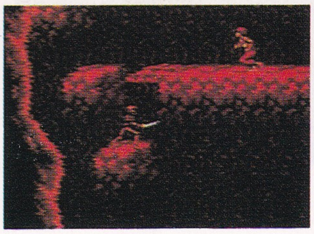
解　說

是敘述在古時候的波斯國度中，由於國王的心腹大臣梅爾背叛祖國把公主捉住監禁在頂樓中，並且揚言說若不在120分鐘之內把公主救出來則叫國王準備好棺材等著收公主的屍體，於是主角波斯王子便趕緊出發準備到最頂樓救出公主，但是大臣早就埋伏好了各種機關和陷阱分佈於塔中並且還有惡徒及恐怖的骸骨出現阻擾著主角，波斯王子是否順利的救得出公主呢？



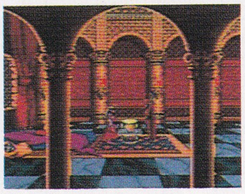






控制方法：

十字鈕：可以左右來回移動配合A鈕也可攀登。
A鈕：跳躍。
Y鈕：遇見惡徒時會拔出寶劍來攻擊對方。



▲遊戲流程：

此款遊戲還精心的爲初玩者設計了練習關卡，每個關卡都各自己不同如：第1關卡：攀登技術練習，第2關卡識破陷阱，第3關卡跳躍練習，第4關卡則是把前面3種關卡融合在一起，而最後一個關卡則是與敵人練習戰鬥的關卡，熟練了之後就可向大臣挑戰了，在這廣大塔中隱藏有很多是王子所無法識破的陷阱必須要格外小心一點，而波斯王子也有許多的動作如喝東西、飛跳！

虎克船長



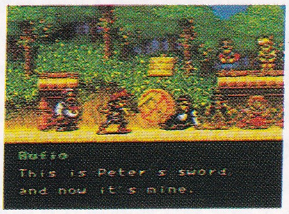
編號:17-0114
■ 1992年
■ 發售: 7月17日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:6分

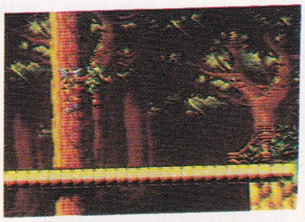
■公司名稱: ENC SONY

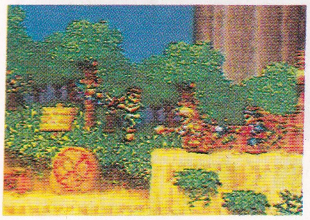
解 說



潘彼得爲了解救被虎克捉去的小孩而踏上冒險之島，途中遭遇了許多的陷阱和難纏的海盜打鬥等而中途也有不少朋友會出現幫助潘彼得，於是便加强潘彼得要救出小孩子的決心但必需通過各種陷阱還要和虎克船長的部下決鬥才能來到虎克船長所在的海盜船上，然而潘彼得必須運著許多的技巧和自己的劍術才能一路無阻的來到海盜上，爲了救出小孩子要多加點勁了。

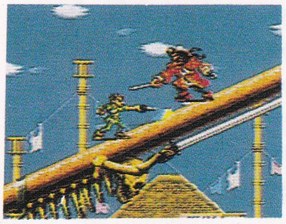






控制方法:

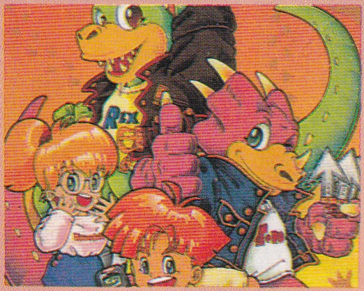
十字鈕左右控制著潘彼得前後移動按Y鈕即可揮劍攻擊按B鈕即可跳躍如淋過妖精之粉即可在高空中飛行而在步行Y鈕按著即可在空中高速飛行，在水中按B鈕即可游泳。



▲遊戲流程:

遊戲一開始主角就在高岩上出現一路上揮舞手中之劍過關斬將的來到森林中，在森林將會有許多意想不到的陷阱在等著潘彼得；在遊戲中潘彼得會飛上高空中也會潛入水中一同找尋失落的寶物或是劍而且也會有和海盜中的幾人來個單打獨鬥的畫面非常刺激在途中妖精、人魚都會協助潘彼得過關的而某些特定的地方也非得用高速飛行才能通過！

恐龍大作戰

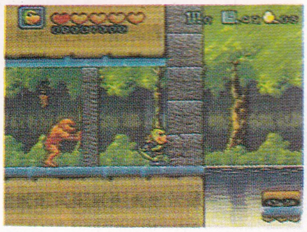


編號:17-0115
■ 1992年
■ 發售: 8月 5日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:8分

■公司名稱: IREM

解 說

這個遊戲發生的背景爲一個叫做恐龍王國的地方，此時從外地來的恐怖集團來到了這恐龍王國之後便毫無人性的在此地對恐龍們毫無人性的虐待、殺害，在這個時侯身爲科學家族中的博士，因爲有事而出去了那只留下他的孩子，此時他的孩子們因爲太過無聊而跑到他父親的實驗室中，而父親現在正苦心研究一種創世紀的實驗那就是異次元轉移裝置，此時這一位無知的小孩子看到了這個巨大的異次元轉移裝置之後也不知道便兩人進去之後胡亂的隨地按下幾顆按鈕之後突然整台移裝發生了變化，在這個時侯轉移裝置的門全部鎖死，而在短短幾移之內這兩位小孩便消失無蹤，不知去向。此時偉大的冒險正式展開。



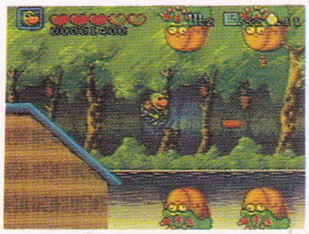
畫面說明:

在遊戲中上方的視窗分別爲恐龍長像、自己本身的體值、主角的殘數、時間、蛋的數量，如果在打頭目的時侯恐龍長像示窗下方的會出現頭目的西格，此遊戲中會一一不斷出現蛋的寶物看到它就要得到收集５０個會加１ＵＰ。



控制方法:

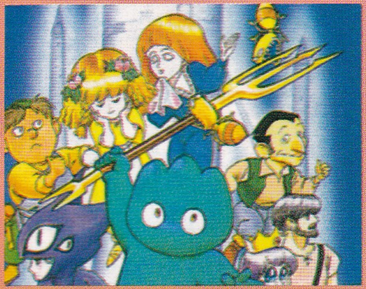
十字鈕爲控制人物的上樓梯、進門、左走、右走、下樓梯



▲遊戲流程:

此遊戲一開始的時侯電腦便會讓你選擇人物來過關，此人物每種都有不同的攻擊模式，如雷克斯他的攻擊模式爲近身肉博戰他最强，則多普斯爲發射飛叉爲自傲是一位遠戰專家，選好之後便可開始進行拯救恐龍世界的任務、使命了，這遊戲的舞台一共有９關，而每關的內容都是非常有趣的，尤其是和頭目對戰時的情景有如身在夢幻奇境一般，當然過了幾關之後便會出現加分關

桑多拉大冒險



編號:17-0116
- 1992年
- 發售: 7月23日
- 容量: 8M
- 價格:¥8300
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: NAMCOT

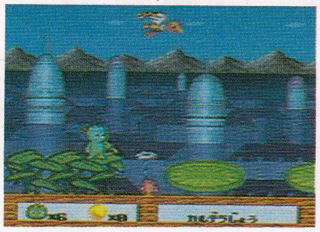
解　說

從前有一個小村落天天過著和平、快樂的日子，直到有一天大地突然發生了震動，然而也引起了火山的爆發，此時的火山爆發噴出了許許多多的火山灰，而這樣多的火山灰卻覆蓋了整個小村落，每個村人有的吸進火山灰而生病也有的被火山灰埋著動彈不得，此時從外地剛打獵回來的桑多拉，他看見村民如此的痛苦非常奮怒，於是他便去問長老要如何才能夠解救村民的生命，長老說世界上有７顆光之珠分散各地如果能收集這７顆光之珠那就可以解救村民了並恢復整個森林原來的面貌，此時桑多拉聽見了之後拿起手中的三叉鎗動身去收集這７顆光之珠。



畫面說明：

在遊戲之中最下方的視窗表示出桑多拉的人數・光之珠的數量・這一關的名字等，畫面中有的在水中有的在冰雪之地・天空・樹上還有許許多多奇妙的地方，而每一個地方都有特的景觀。



▲遊戲流程：

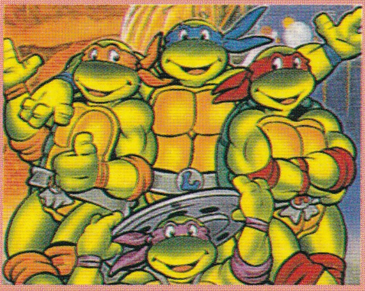
此遊戲最終的目的就是到世界各地並取得光之珠來拯救自己的村民們，在這每一關之中幾乎都有難題出現，如在空中有許許多多的浮木此時桑多拉就必須一一跳過，但有的浮木間隔特別大因此就須動動腦筋來跳過，在中半段還有一位女王為了找出心目中的對象而天天哭泣，此刻主角必須找出心目中的對象女王才會讓主角過關。

控制方法：

十字鈕為桑拉多的前進、後退、下刺、爬樹等。A鈕即是為主角的超級跳躍。B鈕即是一般的跳躍。X鈕即為超級旋刺。Y鈕為主角一般的三叉鎗攻擊鈕。



超級忍者龜

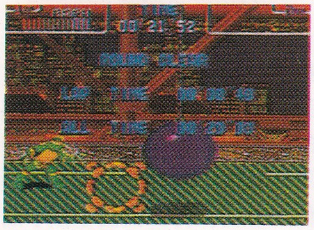


編號:17-0118
- 1992年
- 發售: 8月15日
- 容量: 8M
- 價格:¥7000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: KONAMI

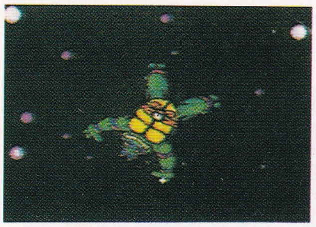
解　說

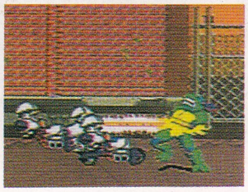
在紐約的地下道中，住著一群可愛的自由鬥士們，然而有一位日本人忍著名叫許瑞德，他是世界邪惡組織的首腦人物，而這四隻住在地下水道的烏龜因為被宇宙人的生命體變換液給潑到，因此這四個人便紛紛的便成了烏龜了，然而這些烏龜受到大老鼠史林特師父的功夫教導一天一天的訓練，直到長大之後這四位便下定決心親手解決許瑞德並且恢復成人，此時烏龜們便爬上街道之後大步向前去了。



畫面說明：

在遊戲一開始的時候便可以選人物而人物一共有四位供你選擇，而在主遊戲畫面的最上方為１Ｐ和２Ｐ，有１Ｐ的名字、分數、體力、隻數等。





控制方法：

此十字鈕為控制烏龜的上、下、左、右之各地移動，Ｂ鈕即為人物的跳躍鈕，Ｙ鈕是為攻擊鈕以及抓人鈕把敵人打一下之後便可前進去抓人，Ｂ鈕、Ｙ鈕同時按即可出現必殺技。



▲遊戲流程：

此遊戲一共分為十關，而每一關都有一隻恐怖的大魔王看守著，此刻最主要的目的為打倒最終頭目許瑞德，打倒他之後天才能太平而龜也能變回人類，而一開始即可有四個角色可供玩家選擇，其中四位主角名字分別是多納太羅・米開郎基羅・達文西・拉斐爾・這四位英勇的自由鬥士選一位出來戰鬥，在這戰鬥之中有許許多多的腳族部隊會紛紛前來阻止正義烏龜們。

飛龍拳V

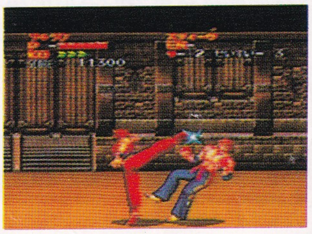


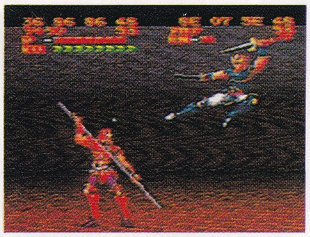
編號:17-0123
■ 1992年
■ 發售: 7月 4日
■ 容量:12M
■ 價格:¥8800
■ 操作:二人玩
■ 評價:8分

■公司名稱:*CALTURE BRAIN*

解　說







這次的飛龍拳格鬥大會已突破了以往的傳統１２M大容量使得龍飛和敵人做的非常眞實而格鬥更不用說光是旋風腳就足以令人激賞了而本次的對決篇可２人玩，可以和朋友比比看誰的拳法較精湛，而這次的龍飛變身爲龍戰士要做的很逼眞，至於在使用大技時的動作都是有模有樣再加上絕招飛龍拳的威力就足以令玩家神魂顚倒了，而這次的主要敵人依然是龍魔王及龍牙了，每人的絕招和攻擊方法都不同各有各的絕學技巧非常豐富堪稱是格鬥ＲＰＧ的精品，在以對戰中有來自世界不同國家的格鬥家聚集在此每一個人的拳法和必殺技各有自己的優缺點是一款非常不錯的遊戲。

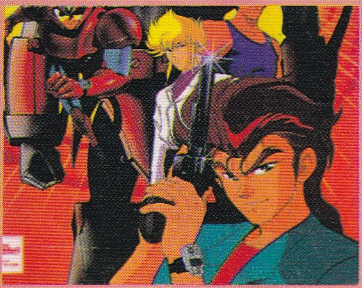
控制方法

十字鈕：可左右移動龍飛的行動。
A鈕：大跳躍。B鈕：出拳。
Y鈕：腳踢。
B＋Y＝大技。選擇鈕：如有聖水就可使用。
防禦：上防禦，下段防禦，中段防禦。
十字鈕上，十字鈕下，十字鈕左或右。
腳踢：上＋Y近距離的上段踢，上＋Y遠距離的上段回旋踢，Y近距離中段踢，Y遠距離中段回旋踢。

▲遊戲流程：

剛開始龍飛拳一人便獨自在夏威夷中似乎在找尋什麼而敵人會不斷的向龍飛攻擊過來而龍飛也毫不退縮的反擊回去了，會在路上遇見敵人的首領阻撓龍飛，龍飛一生氣的連續打出了穿弓腿和二起腳再加必殺技飛龍拳二三次就解決他了，直走到到最後會遇見元涯師父和瓦德，瓦德便告訴龍飛說龍牙中的四天王潛伏在格鬥中化身爲泰國拳家希望龍飛能去消滅龍牙，加油吧！

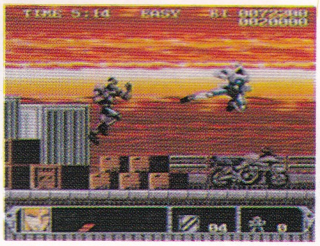
機甲警察



編號:17-0124
■ 1992年
■ 發售: 7月20日
■ 容量　8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價 5分

■公司名稱: *ATLUS*

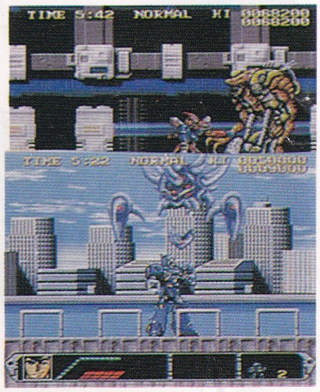
解　說

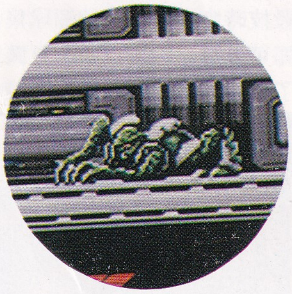


這遊戲是取材於卡通的一角，爲一橫向的捲軸式動作射擊遊戲，玩家從紅、藍、銀這三色中選出一台戰機來向邪惡軍團挑戰，而戰機可以使用出與衆不同的絕技，其中在打頭目之前可以做出合体的機會如此一來自機的戰鬥力又再度提升了許多，此時讓我們爲正義而戰吧！

畫面說明：

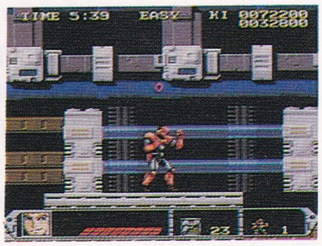
在遊戲的畫面之中右上方即爲自機的分數顯示，左下方爲主角的容貌示窗，體力值，武器彈數、自機殘數等。





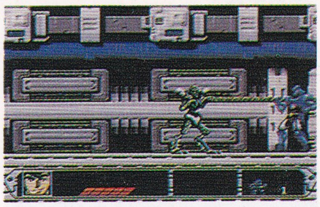
控制方法：

十字鈕爲控制戰機的左、右、蹲下的名方移動，A鈕即爲更換不同的武器，B鈕爲跳躍的動用Y鈕即是武器的使用攻擊。



▲遊戲流程：

當作此遊戲的主角，在沿路中有許許多多的帝國部隊會前來阻撓，必須要將他們一一擊倒才能夠前進，其中在打頭目之前會有一段的合体變身那會增強自機的威力，提升自己的威力之後便可全力打倒頭目。



萬獸之王

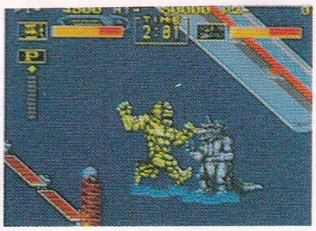


- 編號:17-0128
- ■ 1992年
- ■ 發售:8 月 7日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥8800
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:7分

■公司名稱: TAKARA

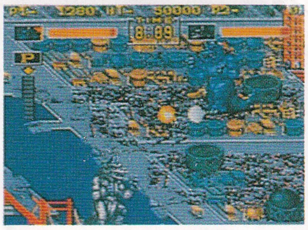
解　說

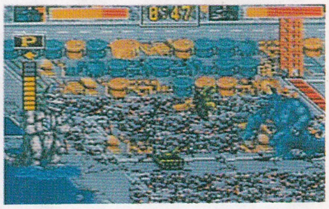
以怪物和超人爲主角的遊戲玩家任選一人之後就開始跟其他的人物對打而在都市或港灣之中決鬥而且也顯出怪物的本性大肆破壞只要在決鬥中獲勝就會有顯示出建築物破壞率及河川污染度，而這些都是愈高愈好也才能顯示怪物的勇及性格舞或設定在日本幾個主要道都中，個畫面及俚物的設計和招式都是很不錯的，而使用必殺技時會出現p的能源球集滿即可變身而絕招也變的更厲害了，是很不錯的動作格鬥遊戲



畫面說明：

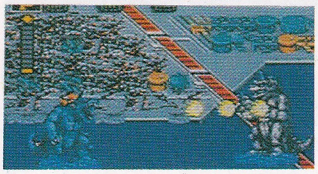
- 1P的得點數。
- 最高的得點數。
- 2P的得點數。
- 所選的角色容貌及体力。
- 殘於時間。
- 2P或電腦所選的角色容貌及体力。
- 我方所控制的怪獸





控制方法：

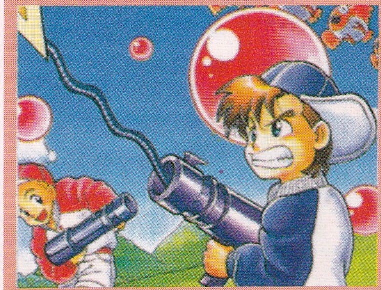
十字鈕：控制怪物們的行動。
A鈕：跑步，再按B鈕即可使絶招。
B鈕：腳踢，配合十字鈕即可使用摔技。
Y鈕：出拳，配合十字鈕即可使用大技。
B+Y：可集你放出氣波。



▲遊戲流程：

此款遊戲遊戲可以2人對打或是1人對抗電腦，選好了怪獸之後就可進入戰場了，全部的舞台幾乎都是大同小異怪獸也是重複所以玩家們可能會打的有得煩不過玩家不妨再玩下去就會有新的發現也說不定，從大型電玩移植下來的遊戲可說移植的很成功使出絕招摔對方時我方的怪獸會高興的手舞足蹈眞是有趣的畫面，所有的怪獸把全日本的首都破壞成爲全怪獸之中的王。

魔鬼氣球

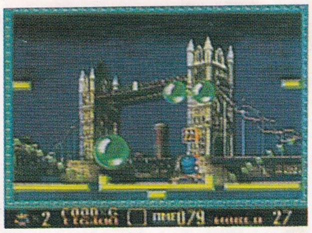


- 編號:17-0132
- ■ 1992年
- ■ 發售: 8月 7日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥7500
- ■ 操作:二人玩
- ■ 評價:7分

■公司名稱:CAPCOM

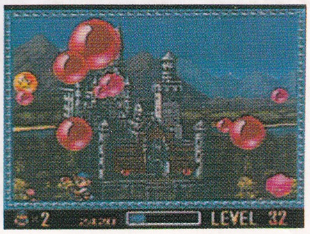
解　說

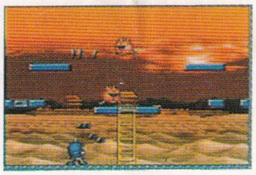
這一個遊戲是以全世界的名風景爲主題，是在說明全世界中所有的名勝風景都被一種不知名的泡泡給侵佔住了，此時出現了一位清除泡泡的專家他便自告奮勇的去清除這些可惡的泡泡，而這一遊戲的進行模式有兩種，一種是全世界的進攻模式另一種即爲從天上一開始就不停的掉下許多的泡泡，而且還有分等級制度而最高等級爲99級。



畫面說明：

此遊戲的開頭便可以選擇世界模式或著提升等級模式，選擇世界模式即爲有許許多多的舞台必須將全世界的各名勝地方的恐怖氣球一一的擊破，來恢復這美麗的名勝古蹟和風景區，而另一種模式爲提升等級的精彩遊戲，在畫面中有自己的殘數、時間、關數等。





控制方法：

十字鈕爲人物主角的左、右之移動，A、B、X、Y鈕即爲人物主角的發射鈕，如果上方有氣球掉下來的話就馬上射破，不然的話就會被氣球壓使死。



▲遊戲流程：

此遊戲中一開始就要馬上射擊氣球，而在射擊的時候也會出現有利於過關的寶物，其中寶物有雙發攻擊，還有固定環•巴爾幹砲•快速鞋以上這些有助於自身幫助的寶物一定要得到，而每一關的氣球不要一下子全部都射開，不然小的氣球越來越多的話要躲開那可是難上加難了，因此最好方法就是先將一顆大型氣球完全解決之後再解決其它的氣球不然想過一關可不容易。

小鬼當家

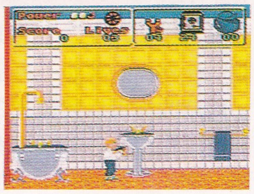


- 編號:17-0133
- ■1992年
- ■發售: 8月11日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥8800
- ■操作:一人玩
- ■評價:7分

■公司名稱:*ALTRON*

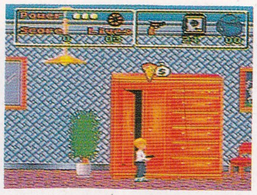
解　說

這遊戲故事是發生在一棟美麗、清純的大型別墅之內，有一天這家庭中的父親、母親因臨時有事而出去了，而這家中只留下一位小朋友來看著家不要讓小偷光顧，直到第二天的晚上有個名叫小偷家族的小偷們在幾個星期之前就已得知在這個家中有個傳家之寶，此時小偷現在的大好時機已經到了，這個大家庭中只有一位乳臭未乾的小傢伙應該不足爲懼，此刻小偷們便提起十足的勇氣偷偷的潛入這大別墅之中，然而這位主角就是這小子此時他的任務就是看守好這些傳家之寶。



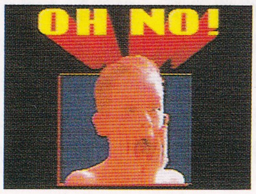
畫面說明:

此遊戲畫面之中可分爲左上和右上等兩個視窗，左上方的視窗表示爲ＬＩＦＥ體力，ＳＣＯＲＥ爲分數，ＫＥＶＩＮ爲小物殘數、匹薩等，則右上方即爲鎗武器攻擊、金庫、袋子等。



控制方法:

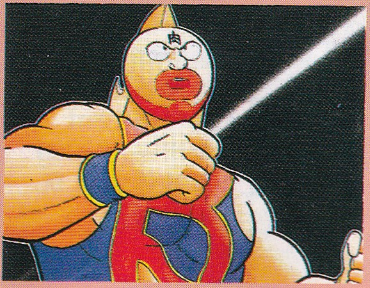
十字鈕的、左右爲主角小兄弟的行走、移動，上鈕爲出去、進門、開箱子，下鈕爲下樓的作用，Ａ鈕即爲主角的跳躍鈕，Ｂ鈕則爲武器的使用，Ｙ鈕即爲武器的選擇。



▲遊戲流程:

此時小主角的目的就是要一一阻止可惡的小偷們禁止從別墅中帶走任何一樣東西，此地下的金庫就是小偷的攻擊目標，此時身爲家中一分子的主角必須看守這家中的一切貴重財物，主角手中的武器種類一共有四種分別是水鎗、彈了、棒球、ＢＢ鎗等，而小偷一共有五種人物這五種人物都有自己獨特的優點和缺點在，因此要觀察他們的缺點之後才有可能取勝。

金肉人



- 編號:17-0134
- ■1992年
- ■發售: 9月 5日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥7800
- ■操作:二人玩
- ■評價:7分

■公司名稱:*YOTAKA*

解　說

這一牌是在說明在遙遠的金肉星球中，在那有位金肉王，他在宇宙之中打敗了許多超人，分別爲宇宙超人、惡魔超人，因此而成爲金肉星球之中最強而且最勇、最壯、最兇猛的金肉王，直到有一天醫院中發生了大火災，剛好在醫院之中有六位小孩沒被救出，此時遠方出現了位邪惡之神，這一位邪惡之神便走進了醫院之後，一口氣抱走了五個可愛的小孩子，而金肉王只救到一個，剩下的大家再怎麼找，也都找不到，這剩下的這五個小孩子，那金肉王救到的那一個過了幾年便收養起來做爲繼承王位的人。



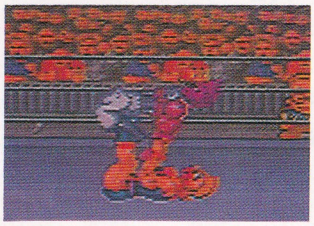
畫面說明:

此遊戲中的背景是在摔角場上，場外的觀眾可以說是人山人海，倒致於使得場外水瀉不通熱鬥萬分！



控制方法:

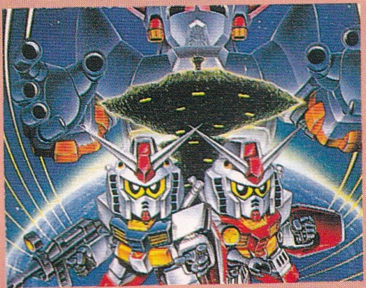
十字鈕爲控制金肉人的上、下、左、右的移動，Ａ鈕即是金肉人的腳攻擊，Ｂ鈕爲直拳，Ｘ鈕爲主角助跑，Ｙ鈕飛踢重腳，Ｒ鈕爲超強的必殺技的使用。



▲遊戲流程:

在遊戲之中主角爲金肉人，而此時金肉人必須打敗五位邪惡之神所訓練的五兄弟，這五兄弟的名字分別比克、阿波羅、菲力克、耶布拉、孫魯傑，他們這幾位身高平均在２００公分以上而體重分別平均在１５０公斤以上，這樣看起來那可眞驚人可以和巨人相比了，而他們每一個人所持的必殺技都不同唯一相同的那就是都非常的殘忍、殘暴。

SD戰士－V作戰



編號:17-0142
■ 1992年
■ 發售：9月10日
■ 容量：8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:6分

■公司名稱：*ANGEL*

解　說

在太空殖民地之中的第二街的人工都市現在已經被那邪惡的黑暗軍團給强制性占領了，而在這情勢動盪不安人民紛紛處在危險刀口上的時侯，出現了二位正義的使者，惡魔的剋星，這二位正義的化身他名叫做ＲＸ－７８－１•ＲＸ－７８－２這二位難兄難弟，在這個時侯這兩位在外太空接到太空人工都市所發出的求救訊號之後，便馬上飛向這人工都市，而正在人工都市中的邪惡的黑暗軍團在這個時侯也加强自己本身的軍力，無時無刻都一定會補充自機的彈藥，而且也在兵工廠中加緊製造威力强大的機器戰鬥人，此時這一場世紀大戰更加顯示出困難重重，危機四伏了



畫面說明：

在平常的遊戲的畫面之中，左下、以及右下方分別爲１Ｐ、２Ｐ的示窗，示窗中的表示即爲１Ｐ或者是２Ｐ的分數，還有１Ｐ、２Ｐ的體力最大值和主角的殘數，最後則爲主角５種武器的選擇，武器分別爲雷射鎗、防禦盾、鐵鍊球、速度噴射器、火箭筒等。



控制方法：

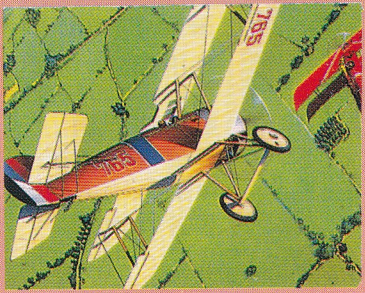
十字鈕爲按下之後可以控制ＲＸ－７８－１的上、下、左、右之四方向移動，Ａ鈕即是爲跳躍鈕而且連續按下二次之後，主角便會出現比平常時跳躍還要更加高是平常的２倍，Ｂ鈕爲主角的主力攻擊武器的發射鈕，則Ｙ鈕爲決定武器的種類而武器一共有５種，Ｌ•Ｒ鈕爲選擇５種武器。



▲遊戲流程：

此遊戲中可分成爲２部分，第一部分爲對戰型式則第二部份爲過關破台模式，在對戰之中的機器人可以依自己的喜好來選擇，邪惡軍團也會加入對戰之中，其中有ＭＡＮ－０８•ＭＳ－０９Ｒ•ＭＳ－０６Ｓ•ＭＳ－１５•ＭＳ－１４Ｓ•ＭＳＮ－０２等，而這些機器人都有自己獨特的優點和缺點，在對打中不論在太空、草原、星球都可以盡情的發揮自己的實力加以打擊對手

飛行俱樂部Ⅱ

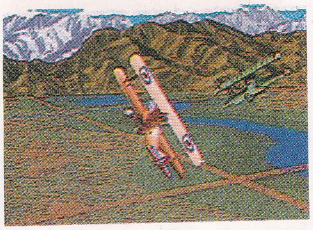


編號:17-0151
■ 1992年
■ 發售：9月25日
■ 容量：8M
■ 價格:￥8300
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱：*NAMCO*

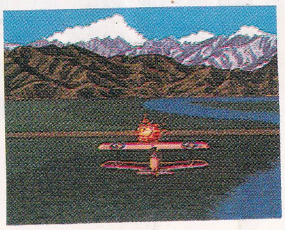
解　說

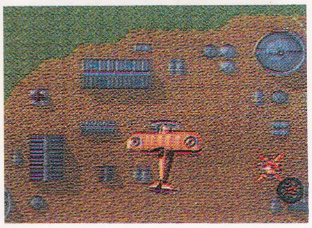
想必大家都有想飛上天際的夢想吧此刻你的夢想不再是虛幻，此時的你可以駕駛著古老式的雙翼飛機飛向廣闊無邊無際的又空了，此時你所在位置是在飛行總部中，現你接獲到上級派下來自攻擊任務，此時主角駕駛員你馬上穿好飛行裝備之後立刻駕著雙翼機飛向敵方前面進行攻擊敵機、坦克、轟炸鎗庫等任務，此任務只許成功不許失敗，出發吧！飛翔在天中的空戰英雄們！



畫面說明：

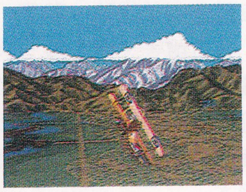
在廣大的空中在高高的地方往下瞞看下去可是非常眞實的，前方的高山、地下的小橋流水鐵路，廣闊的草也原也是眞實皂呈現給大家觀看，此時雙翼機在這遼闊的天空中盡情的飛翔吧！





控制方法：

十字鈕爲控制我方雙翼機的上、下、左、右飛行，Ｂ鈕則爲發射機關鎗仗手，或者是投下炸彈使用，投下炸彈的時候一定要照規定方式投下正中紅心才可以。



▲遊戲流程：

一開始接收到上級的電報來通知飛行總部在某某不原出現了敵方的戰機，因此飛行員你此刻就必須駕著古老的雙翼機飛向敵方前陣進行破壞行動，其中也有另一種模式那就是進行敵方之軍事工廠、乾糧鎗庫、路橋破壞，在破壞時間候敵方的地正咆台部；隊也會向空中的我方飛機進行轟炸，此時加油吧！空戰英雄們發揮你們獨特的實力進行一場大轟炸吧！

雙截龍

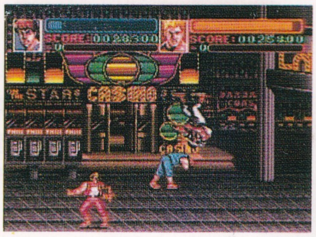


編號:17-0152
■ 1992年
■ 發售:10月16日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8600
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: *TECH JAPAN*

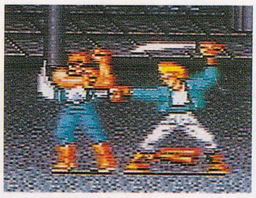
解　說

在美國的唐人街中有許許多多的武道場成主，然而有一間武道場表面看起來和一般的沒什麼兩樣，可是每當夜晚來臨時此武道場便會派出許許多多的人手去進行破壞、搶、殺無惡不做，然而在這時候在同一條街的另一間武道場內的兩兄弟合開此地，而這二位兄弟也聽說有此事發生所以他們兩個一位吉米另一位是比利把武道場關門之後便展開調查此事的眞像，而他們都有格鬥的好功夫即是雙截拳、旋風腳這兩種武功，這功夫外地的人都紛紛前來報名因此這兩兄弟開的武道場與內外均出名，此時比利和吉米兩人立刻動身前去查看這事情的眞像。



畫面說明：

在畫面上方有主角的長像、主角的體力值、人數、分數、充電集氣表，在遊戲中沿途都有許許多多的武器出現，分別有刀子、燃燒彈、汽油桶、迴旋標、棍棒、雙截棍、岩石等，如果遊戲中有這些寶物的話那過關再也不是難事。



控制方法：

十字鈕控制比利和吉米這兩人的上、下、右、左之移動，A鈕即是人物的跳躍，B鈕則是防御和抓人之用，抓到人之後必可使用出快速的會心一擊，Y鈕即是拳頭打擊，X鈕爲腳踢，L、R鈕爲比利、吉米兩個人的超強絕招但心須集氣全滿才行使用。

▲遊戲流程：

在這遊戲中一開始就全有許許多多的武道場中的人員會前來攻擊，其中特別注意的是兩手都拿著大刀的人尤其要釔心他的猛揮攻擊，在每關之中都會有小頭目出現此時想要過此關就必須將他擊敗才可以過到下一關，每一個舞台都不同有的在賭城拉拉斯維加，斯，充滿恐怖氣紛的唐人街，還有的在時速１００Ｋm的長形貨櫃車上打架！

阿達一族

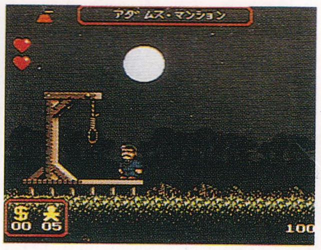


編號:17-0155
■ 1992年
■ 發售:11月20日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8800
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: *MISAWA*

解　說

這一個故事是發生在阿達家中的古堡內，因爲這古堡內聽說都有怪物入侵，因此使得阿達家族中的人，天天心驚膽跳的過日子，直到有一天阿達家族終於受不了怪物的侵入，因此所以就打電話叫阿達家族之中最勇敢也最聰明的阿達先生來幫忙，清除這古堡內外的怪物並且恢復古堡的安寧，此時阿達先生接到求救電話之後，便馬上動身前往阿達古堡，此刻阿達先生一開始沒有武器只有用跳踩來殺敵人，不論是在古堡內或者是在古堡外恐怖的氣氛依然存在著，在古堡內中一共有六個門在這些門的後面是　充滿恐怖的妖怪房間，裡面有大大小小的怪物而且都是非常兇悍的，在古堡面也有幽靈、樹精紛紛出現。

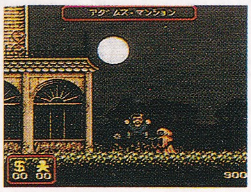


畫面說明：

一開始的時侯便會有引人發笑的手形表演，這表演的內容是說以誇張的手法來吸引人一齊進入這阿達的世界中和阿達先生一同並肩作戰，好來恢復以往阿達古堡的風光，此遊戲的舞台非常的多而要進攻舞台的順序都不一定，選擇舞台過關是依自己的喜好來決定，而此遊戲中也有人人說的頭目出現，而在主遊戲畫面之中左下角爲主角的金錢數目，和主角的殘數多少，右下方即爲自己所得的總分得點，左上方即爲自己本身的體力值不止兩顆心。

控制方法：

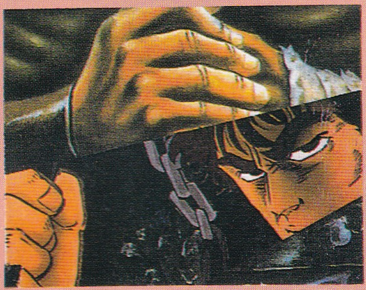
十字鈕爲控制主角的進門、下樓、左走、右走的移動，A鈕爲主角的跳躍也是一開始的攻擊招式，B鈕爲武器攻擊這武器攻擊要在地底才能拿到，L鈕爲阿達主角一小步一小步的慢慢走。



▲遊戲流程：

此遊戲一開始阿達先生都沒有武器可以使用因此一開始，也只能夠使用跳踩來攻擊敵人頭部，如果要有武器的話就要到地底迷宮內去拿，在地底迷宮內的寶物有白色子彈、長劍、快速鞋、Ｓ無敵等這一些強力的武器足夠稱霸天下了，所以得到之後務必馬上過下一關而且最重要的是金錢一定要得到。加油吧！一定要恢復古堡的安寧打妖魔鬼怪全部清走吧！

北斗神拳Ⅵ

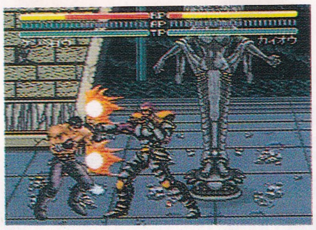


編 號:17-0162
- 1992年
- 發 售:11月27日
- 容 量: 8M
- 價 格:￥8900
- 操 作:二人玩
- 評 價:6分

■公司名稱:東 映 動 畫

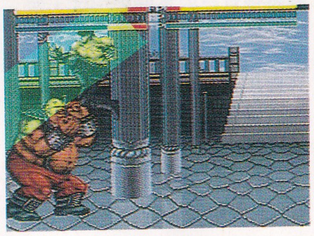
解 說

在公元１９９Ｘ年，世界上發生了核子戰爭完後的數年，從世界中再度回到了暴力支配的黑暗時期，於是從這個權力支配的時代中訓練了許多不同的祕法拳門派，而這些門派分別爲北斗神拳、南斗神拳、元斗皇拳以及最恐怖的北斗琉拳，各各拳派爲了建立自己在這個時代的威名紛紛以自己門派最强的祕法神拳的傳承者來一決勝負，於是一場霸者之戰就此展開了序幕．．．。



畫 面 說 明：

即是電腦或２Ｐ所選擇人物的體力。
即是究極奧義的階段，全滿成黃色即可使出究極第２階段的奧義。
即爲集氣，限於人物不同所放出的攻擊法也不同，但有些人物卻不能集氣。
即爲玩家或電腦所選還的人物名字。
１Ｐ的人物體力。
特殊奧義的階段跟②是一樣的。



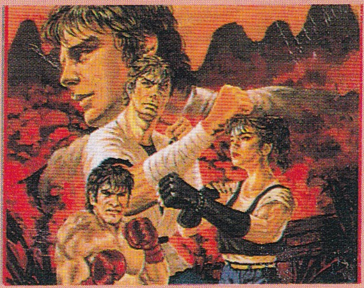
控制方法：

８位祕法神拳傳承者的操縱大都相同；
- 十字鈕：上方即可跳躍也可蹲下不過有的霸者卻不能蹲下。
- Ｙ鈕：出拳，也可配合十字鈕的操縱做各種不同的招式。
- Ｘ鈕：腳踢，配合十字鈕的操縱可做出不同的招式。
- Ｒ鈕：此鈕可集氣，但並非全部的人物都能集氣。

▲遊戲流程：

開始時玩家可以選擇任何一位祕法神拳的傳承者來進行決鬥，此時選擇了北斗神拳的傳承者健四郎，跟第一關的拳法家沃鬥在決鬥中可以做出許多種變化豐富的攻擊像是集氣完後就可靠近施出北斗百裂拳，若是此時背上出現了紅氣就表示可以使祕拳的奧義了，共分２個階段隨便玩家選擇不過第２階段的究極奧義是最强但很難能夠集氣到全滿成黃色

格鬥大會



編 號:17-0163
- 1992年
- 發 售:11月20日
- 容 量: 8M
- 價 格:￥8500
- 操 作:二人玩
- 評 價:7分

■公司名稱:KANEKO

解 說

在一陣格鬥賽風行全球之後世界格鬥總部將舉行十年一次的超級格鬥大賽，此賽中將邀請全世界之中數一數二的格鬥高手，而這些高手來自日本、中國、蘇聯、泰國、印度、西班牙等，世界的高手將不久將齊聚一堂，然而世界格鬥總部發布了格鬥名單，而選手全部參加之後將一一單挑而取最强的一名格鬥戰士來挑戰世界最强的謎之男鬥士，此時各地方的鬥士已經都在加緊練習之中，好來爲將來的格鬥大賽中能夠獲得不錯的成績。



畫 面 說 明：

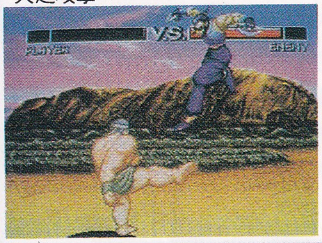
此格鬥賽中的背景舞台都有不同，有的是在日本的神社、中國的名山、印度的神殿這些都是美麗而好看的背景部分，此遊戲畫面中最上的長形格是指示主角和敵人的體力，還有時間勝負局數筆。





控制方法：

十字鈕爲主角的左、右、上、下之各方移動，Ａ鈕即爲人物的跳躍鈕，Ｂ鈕即爲人物的腳踢鈕，Ｙ鈕即是爲拳頭按鈕，防禦即按反方向即可擋去敵人之攻擊。



▲遊戲流程：

此遊戲中可以兩人對互相對戰，還可以和電腦對戰之中可以利用打敗對手之後即可升等級，級數愈高力量、防禦、速度都會不停的上昇而且更有助於過關斬將，等自己本身的能力各方面全部最强之後便可解決最後之王謎之男，而此遊戲之中每一個人的必殺技都是非常强勁的，只要熟記每個人的必殺使用法之後便可打遍天下。

米老鼠

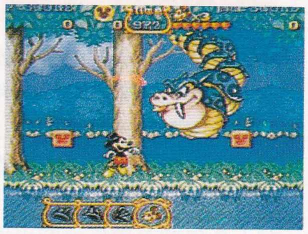


編號:17-0164
■ 1992年
■ 發售:11月20日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: CAPCOM

解　說

是敘述米老鼠爲救愛狗普魯多而冒險的故事，因爲普魯多被魔法皇帝給抓去當做實驗台上的實驗品了，而米老鼠一聽到此消息便很心急的想趕到魔法皇帝的城堡內去救普魯多，但是魔法皇帝已在沿途中佈下了許多的陷阱及關卡還派出了他最得意的三個手下在沿途中來阻止米老鼠的前進，但是米老鼠並不畏縮的照常前進，而在途中也會有同伴出現來幫勵米老鼠，於是米老鼠便不害怕各種阻擾而一心一意的想攻入魔法皇帝的城堡內湊出愛狗普魯多，而魔法皇帝也不是簡單人物所以勝負如何都由玩家來決定了。







▲遊戲流程:

剛開始時米老鼠會在空之森中開始進行第一關的遊戲，開始時並不很難，到1～2面的最後會有魔法皇帝的三人手下之其中一人會來阻擾米老鼠，米老鼠必須用踏來踏死他才能過關，而此舞台的最終面的首領是大蛇，可以用投BOX來攻擊或用踏來踏他都行，過了來到第二舞台剛開始白賢導士便會送米老鼠一套魔法衣服，然後再進行此舞或的遊戲，全都共有七個舞台。

控制方法:

十字鈕：可讓米老鼠上下左右的移動。
Y鈕：可以抓出敵人或者是投出，假使身上有穿特殊服裝時還可以放出魔法或按住集中魔法也可以放出水或投出登山的爪子等。
B鈕：跳躍或是踩敵人讓其昏倒，在樹液中或水中或B鈕可以游泳。
A鈕：決定所要換穿的服裝。
L•R鈕：可以變換身上所持有的衣服。

超能力格鬥戰

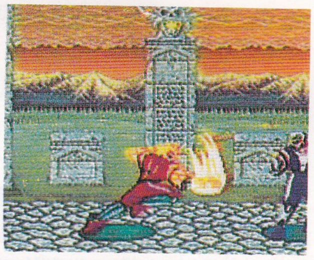


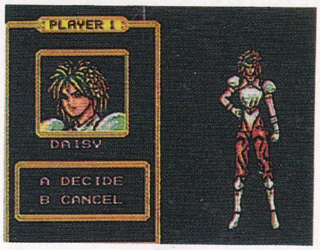
編號:17-0165
■ 1992年
■ 發售:11月20日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

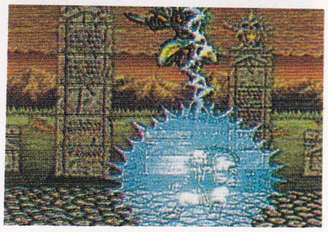
■公司名稱: LASER SOFT

解　說

在世紀末的時侯人們正陷於極度大恐慌中，突然間不知由那出現了7位集團人物分別各據一方而當時的人們已經沒有能力來做任何想像只寄望7個集團的其中一個集團的人能幫助他們來打敗由天上降落凡間的邪惡天使，因天使的強大邪惡念力已使地球上的人們個個陷入極度的恐怖之中，7人集團的一個集團之人必須先行打敗其於的6個集團中的人物才能和邪惡的天使展開了最後一場世紀大決戰，勝負如何呢？







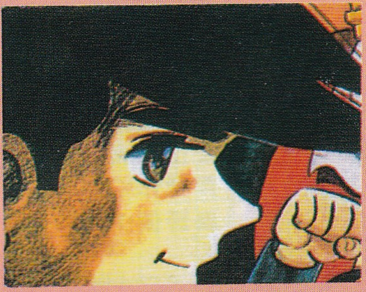
▲遊戲流程:

玩家必須由7人之中選出一位來進行遊戲，必須要打敗其他的6位合成人才能跟邪惡天使決戰，而6位合成人分別有不同的必殺技和絕招不是那麼容易所能打敗的角色，而跟天使決戰之前也必須跟自己的黑暗影子決戰和阿修羅決戰才可能和最後的邪惡天使舉行一場世紀之戰而自己的影子和阿修羅也都非常的强勁，而邪惡天使會再體力只剩一格時會連續使用必殺技。

控制方法:

十字鈕：可前後移動必可配合Y、X鈕來使出必殺技或是光學合成技．．．等。
B鈕：跳躍中可配合Y、X鈕即可做出各種攻擊。
Y鈕：出拳，接近可使用光學合成技，但依人物不同，合成技也就不同。
X鈕：腳踢，接近可使用光學合成技，但依人物不同合成技也就不同。
L•R鈕：防禦，但有無法完全防禦對方的必殺

拳擊旋風兒



編 號:17-0170
- 1992年
- 發售:11月25日
- 容量: 8M
- 價格:￥8900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱:*K.AMUSEMENT*

解　說

矢吹•丈是一個孤兒因某次的緣份而遇見一位老人，老人看他有打拳的資格於是就敎他打拳，於是矢吹就跟老人學了將近十幾年的拳擊，某一天矢吹•丈在地下街閒逛卻遇見了矢吹生平最大的對手，他好意的告訴矢吹說在此街的西方有一間拳館裡面有著一位影子般的拳擊手力石•徹他是一個非常厲害的拳擊手聽說在守護著白木葉子許多人跟他挑戰都被打敗包括他在內，所以他希望矢吹•丈能夠前去那家拳館藉此可以看看自己有多少實力也能增加經驗和磨練技術，於是矢吹•丈毫不考慮的答應他前往一直激烈的決戰就此展開了・・・。







控制方法:

十字鈕：能使主角前後移動。
A鈕：下＋A即可打出下勾拳，上＋A即可打出上勾拳左＋A即可打出勾拳，前進＋A即可打出直拳，連按A即可打出刺拳。
B鈕：上＋B顏面防禦，左＋B側身防禦，B鈕即可腹部防禦，下＋B即能成爲虛力狀態凡要按前進方向兩下即可俯身再加上A或下A即可打威力強勁的上下勾拳了。

▲遊戲流程:

第一回合戰的對手即是此館的練習生對打，此人不足畏懼只要善用强擊拳即可輕鬆過關，第2回合的對手即是卡魯金串此人也不很厲害，可以當作練習技術的對象，第3回合戰即是影子般的守護者力石•徹，他不愧爲影子守護者有著非常强勁的絕招虎牙上勾拳只要被打中3拳或4拳即會損失一排體力非常恐怖，要保持適當的距離依然打得敗他・・・

餓狼傳說

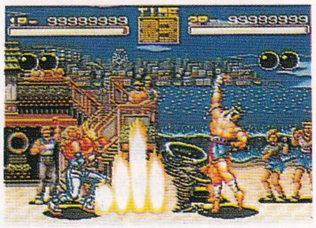


編 號:17-0173
- 1992年
- 發售:11月27日
- 容量:12M
- 價格:￥9500
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱:*SONY RELORD*

解　說

在這充滿暴力、金錢、力量而且罪惡的世界中有一名叫吉斯•巴瓦多他是這世界之中唯一影之忍者的支配者。
在10年前有兩位格鬥界中的紋紋者分別從日本、泰國來的，這兩位革鬥界的名流爲了要打倒影之操控者吉斯•巴瓦多，就不惜從日本、泰國遠渡重洋來到美國，來美國最主要的目地就是打敗吉斯•巴瓦多，可是好人不長命這兩爲格鬥家前輩在和吉斯•巴瓦多的時後不小心被他的手下給偷偷暗殺了，然而這消息很快的就傳回家了。



畫面說明:

此畫面爲橫向的畫面而舞台有8、9關，在遊戲畫面最上方有分爲主角的分數、體力、打勝局數時間，此遊戲中每一個人物所使用出的必殺計可稱爲世紀大對決，每個絶招都有非常好看的畫面出現，然而絶招雖然好看、好用但是使用起來可是會X⊙*。

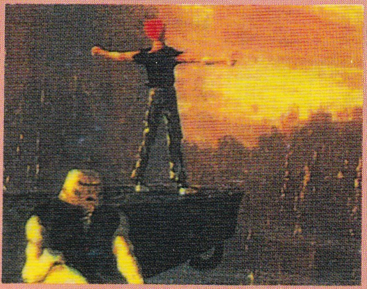
控制方法:

十字鈕爲控制人物的左、右、上跳、蹲下之活動，而也有許許多多的必殺技也要靠十字鈕來完成，A鈕是爲摔人鈕，和敵人接近的時候馬上按下A鈕即可摔敵人使敵人重創。B鈕爲主角的腳，此鈕可以蹲下踢或者是飛踢，其中必殺技也是要靠近它來完成，Y鈕是主角的出拳此鈕用強大的必殺技所必備的按鈕。

▲遊戲流程:

此遊戲可分爲兩人對戰和電腦對戰兩種，兩人對戰中1P有三位主角可以選擇而2P可以選三位主角外尙可選敵人來對戰，而和電腦對戰格式爲在美國作背景一共舞台有八到九個，每一位敵人都有不同的招式和必殺大技出現，而最後一關頭目即爲吉斯•巴瓦多，加油吧！

另一個空間

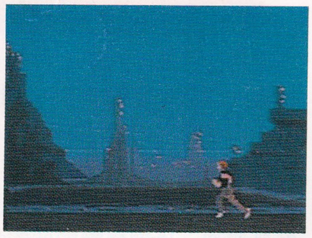


編號:17-0174
■ 1992年
■ 發售:11月27日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥7000
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱:VICTOR

解　説

此遊戲主要是說在一個月黑風高的夜晚，比爾開著自己的車子來到實驗室，此時的爾正在這進行一項偉大的時驗，那個實驗就是觀察粒子加速的實驗，此時比爾進來實驗室之後坐著由梯下到地底十多層按下4、5、1、D、3、2、之後密碼門便會開啓，進入實驗室內之後比爾便開啓桌上的電腦進行高危險的粒子加速度實驗，在這個時候實驗室外面的天氣變得風雨交加，天上的雲層也逐漸變厚了起來，然而空氣中的靜電也逐漸的升高，在這個時候天上忽然打下一陣閃電，此閃電準確的打中比爾的實驗室，此時閃電便順著粒子軌道而加速速衝去。



畫面說明：

此遊戲是由電腦版中移殖過來的，在整個遊戲中最吸引人的地方就是在人物的動作方面都非常流暢，著名的波斯王子也是如此，由於動作都非常棒因此也大受歡迎。



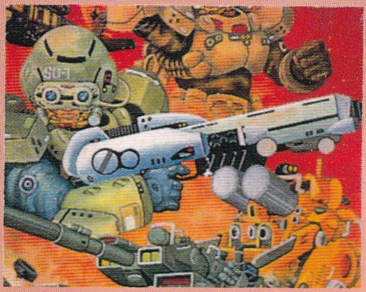
控制方法：

十字鈕爲控制人物的左、右、上、下之移動，A鈕爲主角的跑步如遇到危險可以迅速跑開，B鈕即爲人物的跳躍鈕如前方有障礙即可向前跳去，Y鈕爲人物的攻擊鈕一開始攻擊方式爲腳踢到後來即可拿到雷射槍攻擊。

▲遊戲流程：

由於比爾被閃電打到之後而消失無蹤了，此時的比爾因閃電打了下來之後便沿著粒子轉換到另一個異次元空間，在這個時候比爾的任務就逃離這個異次元回復到現今的世界之中，然而比爾又不知不覺中闖進了獸人族的部落之中，比爾於是被關了起來和一名獸人同伴一同逃出獸人族的手掌心。

機甲特戰隊

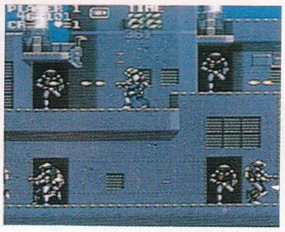


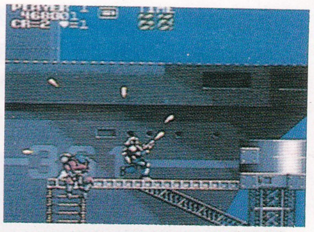
編號:17-0177
■ 1992年
■ 發售:11月27日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8300
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

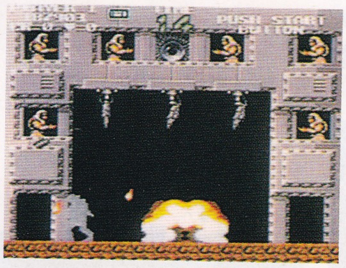
■公司名稱: IREM

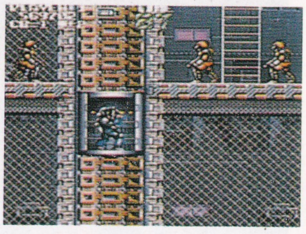
解　説

有一群爲了逃避敵人的追殺的年輕人而來到了一個未知宇宙於是這一群年輕人就經過了許多困難解決了許多也跟追殺他們的帝國軍決一死戰而獲勝，最後終於如願以償的回到地球了。



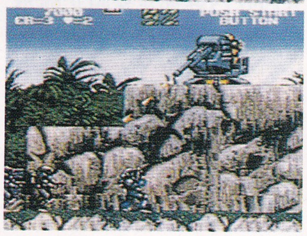






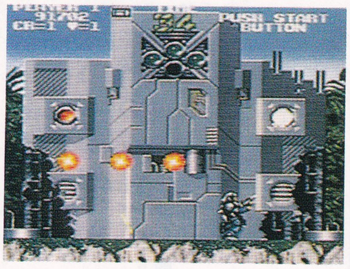






▲遊戲流程：

剛開始這一群人會在一個綠色星球上降落而必須要找到戰艦的推動器才行；而這些年輕人往後也將會遭遇到更困難更恐怖的事件！加油吧！



飛龍拳S（加强版）

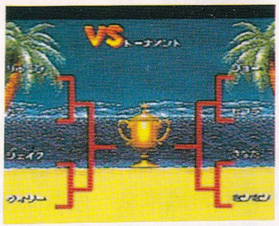


■ 編 號:17-0183
■ 1992年
■ 發售:12月11日
■ 容量 12M
■ 價格:￥9700
■ 操作:二人玩
■ 評價:6分

■公司名稱：文明腦

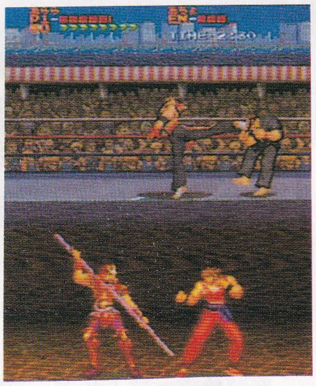
解 說

飛龍拳加强版其實也沒有多加强什麼，只不過是在每個地方都會加上ＥＸＩＴ，是方便了許多玩家而它的控制方法及招式也變的比較容易許多而內容及故事進展方面也多延續著上一代並無改變，如還未玩過此遊戲的玩家不妨可以玩此款加强版這樣就更容易熟悉操縱方法。



畫面說明：

１Ｐ－此爲得點數。
－此爲體力。
ＫＯ－此爲氣力值，若全滿即可使出必殺技。
－此爲聖水數量。
－主角龍飛。
－敵人的大將。





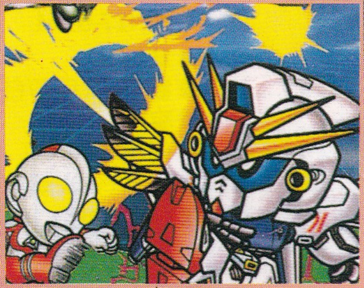
控制方法：

十字鈕：可移動方向並配合其它的按鈕來使出必殺技。大技和普通招式；如跟對方的大將一對一時，按十字鈕的上下左右即可防禦。
A鈕：跳躍。
B鈕：出拳。
Y鈕：腳踢；而配合其它的按鈕即能作出各種大技及必殺技。
ＳＴＡＲＴ鈕：可叫出副畫面。

▲遊戲流程：

一開使龍飛便受元崖和尙的命令而出外旅行修練目的是爲了打敗龍魔王以及集合五位龍戰士，於是龍飛便從寺廟出發一路敵人的嘍嘍會不斷的襲擊龍飛，包括敵方的大將在內等都是要阻止龍飛前進，而且還有一個非常巨大恐怖的陰謀正在等著龍飛一行人．．．．．．！

ＳＤ戰鬥足球

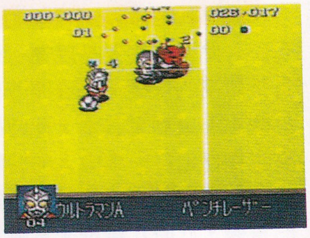


■ 編 號:17-0184
■ 1992年
■ 發售:12月15日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥9500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱：*BANTPRESTO*

解 說

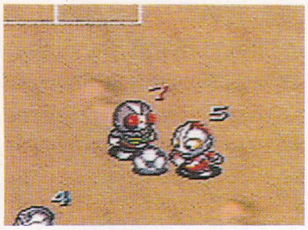
這個世界上人人愛好和平，都是以禮來相互對待，可是出現了一位想獨占這地方的人，而他的部隊也都非常的强悍，在這個時候原住民爲假面騎士看見鋼彈、恐龍怪獸如此的狂妄，於是立下挑戰書和這些壞人決鬥，而決鬥的方式爲足球大戰，只要我方輸球我方的假面族就必須搬離故鄉，如果我方勝利，對方就要徹退這裡永不再來。



畫面說明：

在平常遊戲之中左上方的即量我軍所踢進的球數，則右上方爲敵軍所踢進的球數，中間則是爲時間如果時間到就比賽半場結束。





控制方法：

十字鈕爲控制人物的左、右、上、下之移動和遊標的選擇，A鈕爲鏟球B鈕爲踢球X鈕爲必殺技的使用Y鈕爲頭頂球。



▲遊戲流程：

此遊戲中一開始就可以選擇人物、團體隊形、前鋒、等全部齊全之後便可以開始進行比賽了，此比賽中最重要的就是將足球踢進對方的網內即可加一分，而在過程中與一位球員都有一招必殺技出現而使用，使用之後便可奮力一踢此時球會變成火焰球或是冰雪球、散彈球等，有千奇百怪的招式都有，爲了家園著想不得不努力去奮鬥，直到對方的分數，我方少。

夢境奇緣

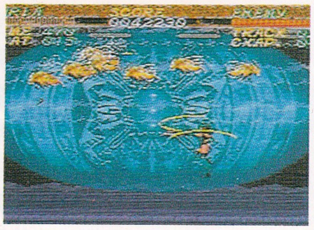


- 編號:17-0186
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:￥8900
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:

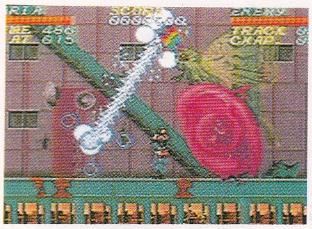
解　說

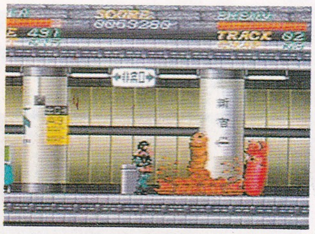
這個故事是發生在一位少女的身上，她的名字叫小夜香，因爲在一個下雪的晚上，看了一本名叫廢都物語這一本書之後，突然消失在眞實的世界之中，然而正義之女神得到消息之後便要展開救人行動，此時必須要在２４小時之內，救回來，否則沙夜香就要被永遠困在魔界之中了。



畫 面 說 明：

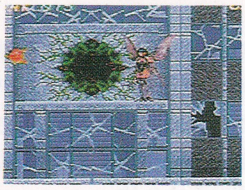
在畫面中左上方爲主角的體力表示，下方爲時間、必殺技次數，中間則爲所得的總分。





控制方法:

十字鈕爲控制人物的爬梯子、下梯子、左、右、上、下之移動，臺灣省鈕即是爲通常的攻擊，B鈕即是爲跳躍鈕，A鈕爲特殊攻擊的鈕，R鈕爲加速鈕。



▲遊戲流程:

此遊戲一開始就必須打倒敵人來增强自己的力量，而增加自己力量的道具一共有３種分別爲黃、紅、藍這三種顏色，攻擊力的上升一共有３個階段每一個階段都有不同的力量，只要握住每個武器的特性之後，便可放手一搏，而回復體力道具爲紅色寶石、光之罩爲綠色寶石，只要完全了解每個寶物之用之後，便可前進去拯湙可憐的沙夜香了。

戰鬥原始人II

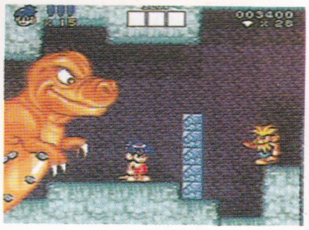


- 編號:17-0191
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:DATA EAST

解　說

這遊戲故事是發生在很久很久以前的恐龍時代中，在廣大無邊的森林中有一群猴子在樹底下盡情的玩耍，玩到一半的時候突然天空掉下來了二顆奇異珠，這二顆珠從天空落下之後便將二隻猴子變了人類，此時這二隻猴子看到之後愈來愈好奇，就不停的看著對方然而在旁的動物也紛紛逃走，此時天空烏雲密布出現了一位雙翼鳥把這女猴子給抓走了，此時主角便發誓要打倒邪惡救回朋友。



畫 面 說 明：

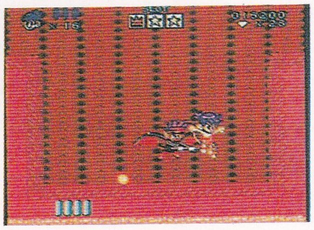
在平常遊戲中左上方爲主角的體力值和殘數，中間則爲BAR右上方爲主角所得的總分，鑽石數等如果鑽石得到１００個就加１UP。





控制方法:

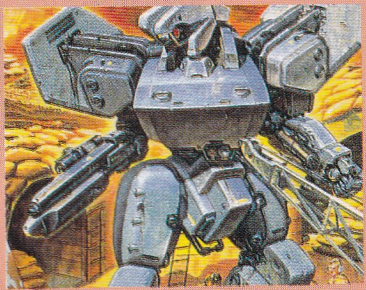
十字鈕爲控制主角的右、左行動，A鈕和B鈕是爲跳躍鈕加上方鈕則跳躍更高，X鈕和Y鈕爲攻擊鈕則主角的最强武器則爲木棒。



▲遊戲流程:

此遊戲的一開始就是要打倒敵人來拯救同伴，在這整個過程之中一切都充滿了原始的氣氛，連主角、敵人身上所穿的手中所拿的都非常原始，這遊戲的關數方面是以進擊式的，在這一大關中分成許多的小關，這一些小關中充滿了危險和驚奇的事物，這遊戲內容有上山、下海，每其不有也有的是在灼熱的溶漿中，地底的熱令令人受不了。

重裝機兵

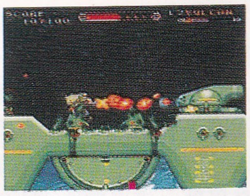


編號:17-0199
- 1992年
- 發售:12月18日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: NCS

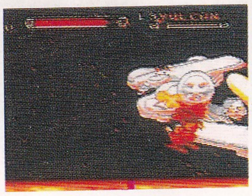
解　說

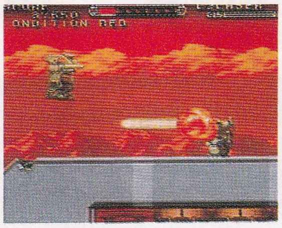
此遊戲的背景爲2050年間，整個地球已經被一場大戰中搞得地球幾乎在毁滅的邊緣，因此有許多的先進國家紛紛在太空發展，此時有歐洲的連聯和環太平洋合衆國，這兩國家正爭取月球做爲軍事基地的發展重地，而在月球表面中已有人先到那兒去了，並架起了比姆轉向地球在意攻擊，此刻合衆國便派出重裝機兵擔任此任務。



畫面說明：

在遊戲中左上方則爲自機所持的分數，中間部分則是自機的體力値，右上爲現在武器的等級和等級P數，在畫面最下方是爲重要的情報提供是由地球總部傳眞過來的。



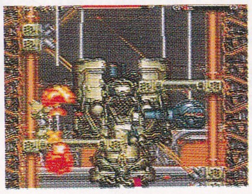


▲遊戲流程：

此遊戲必須要做到的一點，就是自身武器威力一定要增强，否則很難去應付敵人，其中也會出現飛彈和雷射，尤其是雷射它的威力最强，如果一直提升它的威力之後，便所向無敵，而每一關都有一位首領在看守著，每一位守領都不是好欺負的，要有靈敏的身手之外，也要靠武器、防禦等要素才能成功完成使命。

控制方法：

十字鈕爲右、左、上、下之移動，A鈕爲滑輪推進，B鈕爲飛躍鈕在一定時間內可以任意飛行，X鈕爲武器交換功用，Y鈕爲連續發射鈕，L鈕爲砲身之固定狀態，R鈕爲自機做防禦行動以免受傷嚴重。



46億年物語

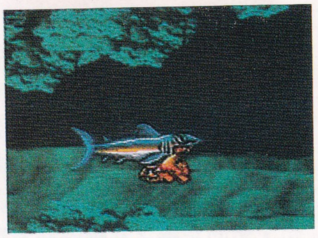


編號:17-0202
- 1992年
- 發售:12月21日
- 容量:12M
- 價格:¥9600
- 操作:一人玩
- 評價 8分

■公司名稱: ENIX

解　說

這是從46億年前地球上生物所進化過程的演變遊戲一開始從魚類開始用嘴咬死別種魚類然後吃下肉獲得體力和能量，然後即可進化魚類本身的功能，而要再更進一步的進化就必須打倒每關的首領，然後即可再次進化成兩棲類，一直如此重覆著進化成人類；此款遊戲內容很有教育性質對於比較不懂進化過程的人，不妨買來玩一玩也順便了解在好幾十億年前的人類進化流程，而背景及畫面也都設計的很漂亮，是很不錯的一款進化遊戲。

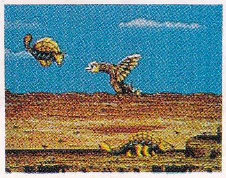


畫面說明：

現在的最大體力值。
現在所吃足的能量。
敵方角色。
現在玩家所操作的進化生物

肉。
此爲生態能量（EVO．P。
可加體力。



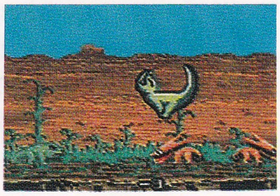


▲遊戲流程：

一開始便從最早的魚類時期開始進化，要先把生態能量EVO．P賺足到自己所要進化的數量爲止，然後就可進化了接著再去打此關的首領海洋中的主宰『鯊魚』打敗它之後就由洞窟外之上方前進到陸地上了，再次進化成兩棲類了；此遊戲的最大特點就是在於賺取足夠的生態能量EVO．P值好來能夠進化成高等的生物，接著再去跟首領單挑再次進化成更高等的生物

控制方法：

十字鈕：移動進化生物的方向。Y鈕：攻擊。X鈕：張開大嘴可以吃肉。A鈕：配合十字鈕前進方向按二次，再按A鈕即可用身體撞擊。
選擇鈕：可以叫進化指令。



兔寶寶

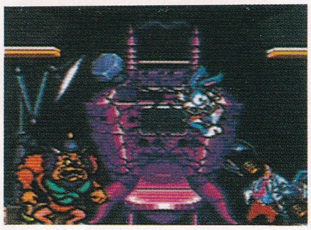


編號:17-0204
- 1992年
- 發售:12月18日
- 容量: 8M
- 價格:￥8000
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: KONAMI

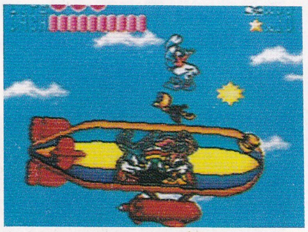
解　說

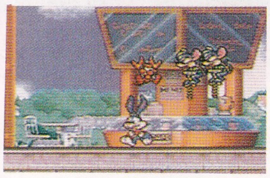
一開始羅傑便在一座城堡內，此城內的敵人是老鼠、螃蟹及青蛙等，而裡面有多許道具都很實用比如增加一格生命力或是體力完全恢復等之道具，都是重要的寶物，在此城的深處會和一個身穿白衣服拿手電筒的狼人單挑，打敗他即可獲得鑰匙走出此地了，到了最後會跟此城堡的老大決鬥，只要打敗了他，此關就過了往下一個舞台前進，在加分舞台中會有轉輪盤的出現，只要箭頭指向那位就能跟他玩遊戲，有時勝利會獲得意想不到的好東西哦！



畫面說明：

此爲羅傑的體力。
此爲羅傑加速度之能量。
兔子羅傑的殘於人數。
星星的數量。
羅傑的模樣。





控制方法：

十字鈕：控制羅傑的方向。
B鈕：跳躍；在跳躍配合各種按鈕即能做出各種動作。Y鈕，X鈕：攻擊鈕。L鈕，R鈕：加速鈕；連牆壁也能跑上去。



▲遊戲流程：

科拿米公司又推出以兔子羅傑爲主的動作遊戲，主要目的是爲了要救出被大惡人所捉走的女友，整個遊戲的困難度，並不很高很適合初學者玩的一款動作遊戲，全部共有6個舞台，每個舞台最後都有著首領在把守而羅傑要一一的打倒，他們才能過關，而且每關的最後都有加分的遊戲舞台很不錯的，希望羅傑早日救出自己最心愛的女朋友！

奇奇怪界

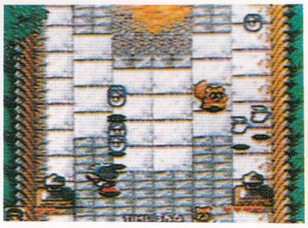


編號:17-0205
- 1992年
- 發售:12月22日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: TAITO

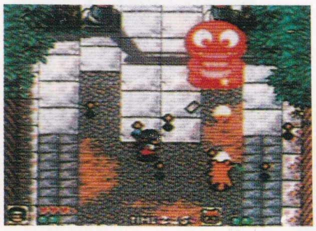
解　說

這故事爲在以前有些頑皮的妖怪在和七福神搞亂時，被女巫小夜知道後罵了一頓，直到有一天小狸知道妖怪已經不再服從小夜了並開始進行破壞，此時被小夜知道後小夜便非常憤怒並且發誓要將這妖怪一一收服，並且要找出反判的帶頭者是誰，此時小夜和小狸兩個人便拿起手中的武器去一一的收服，以免這些怪物來到人間危害無辜的受害者。



畫面說明：

在遊戲中左下角爲人物的隻數、體力、法術、分數等中間爲時間，右下方爲人物的隻數、體力、法術、分數等。





控制方法：

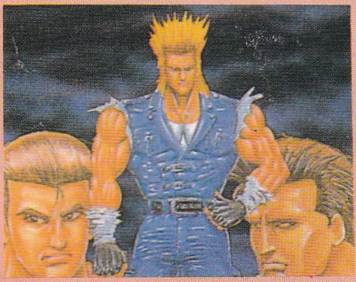
十字鈕爲主角人物的上、下、、左右之移動，A鈕爲咒符或樹葉發射，B鈕爲咒棒的向前揮動攻擊妖怪，X鈕爲快速滑行是平常走路的2倍，Y鈕爲咒符或樹葉的連續發射鈕，開始鈕爲遊戲中的暫停和開始功用。



▲遊戲流程：

此遊戲中最好是兩人同行比較安全一些，這最終目地就是要打倒謎之的黑衣人，因此要提升自己的攻擊力是最首要的工作之一，再來就是收集法術珠，因爲法術珠很少出現，因此要特別的珍惜非緊急時刻最好不要亂用，在每一關的最後都會有一隻巨大的首領出現，而首領即是又難打而且防禦力又高因此沒有三兩下是不行的。

龐克英雄

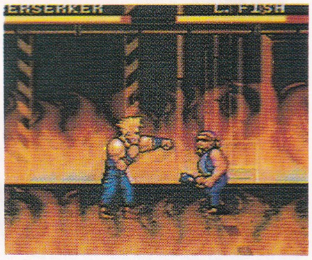


編號:17-0206
- 1992年
- 發售:12月23日
- 容量:12M
- 價格:¥9300
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:日本技術軟體

解說

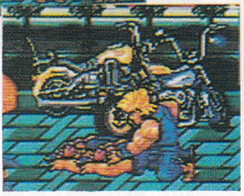
這遊戲是以美國地區做爲主題，由於美國的治安一日不如一日，所以惡黨便紛紛興起，這些惡黨在街上到處破壞、殘殺無辜的人，在這動盪不安的時候出現了三位正義的勇士，分別爲狂戰士、大斧、雷擊這三位，他們發誓一定要爲人民服務清除暴力維持治安的社會，這些謎般戰士出發了。

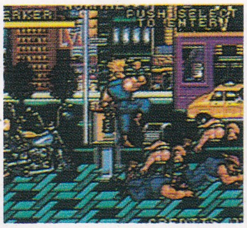


畫面說明:

此遊戲中左上方的是主角的體力值、右上方爲同伴的體力值，右下方爲所剩的人數中間上方則爲難易度，難易度有容易、中等、困難等這三種。





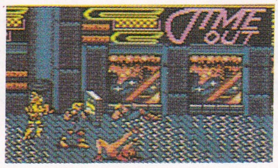


▲遊戲流程:

在這遊戲的一開始即可選擇1P和2P同時玩或是1PVS2P，在對戰中敵方的人物也可以拿來用，敵人的絕技也不會輸給三位主角，而主角的招式有拳打、腳踢、飛躍、抓人、摔人、壓人、捶人等，每一招幾乎都是使人致命的一擊，如果練很熟的話三位主角，一定是最强之超級鬥士。

控制方法:

這十字鈕爲主角的上、下、左、右之四方移動而跑步只須方向連按2次即可，A鈕或B鈕即爲腳踢，X鈕或Y鈕是爲拳打，選擇鈕爲人物的選擇途中參加，開始鈕爲遊戲之中的開始或暫停功用。



抗毒雙雄 2



編號:17-0207
- 1992年
- 發售:12月22日
- 容量 12M
- 價格:¥9600
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *JALECO*

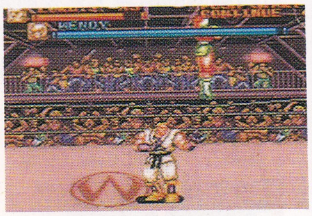
解說

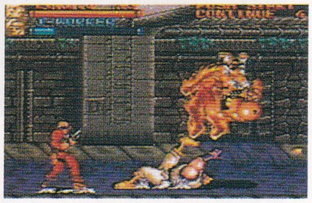
此遊戲可分爲1人打或兩人打和VS模式等，在VS模式中是爲三戰二勝制，如果一個人勝兩場的話，那一個人就獲得勝利了，在遊戲中的同伴有五位，每一位的格鬥招式都不同，每一種絕招、必殺技的產生出的威力可以說是破壞力非凡，而在過關的模式之更具此抗毒雙雄II的魄力程度，在沿路中可以拿的道具有石頭、刀子、氣油彈、鎗、鐵棒、和一些可供回復體力的道具，這些道具有的非常實用，所以得到之後必須好好保存。



畫面說明:

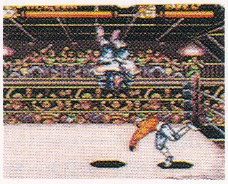
在遊戲畫面中，左上方爲主角的示窗顯示旁邊即爲主角的體力值顯示，右邊則爲2P的體力值和人物的顯示。





控制方法:

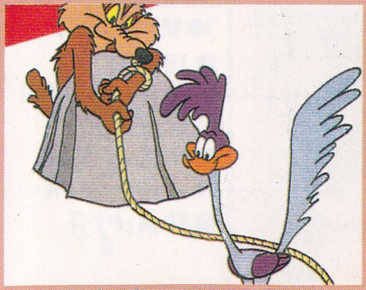
十字鈕爲控制人物的上、下、左、右之四方移動，A鈕則是爲人物的必殺招式之使用鈕，B鈕則是爲人物之跳躍鈕，Y鈕是爲主角的攻擊鈕，L鈕和R鈕是手中所持的道具使用。



▲遊戲流程:

此遊戲是在介紹有一個販毒集團到處爲非做歹，剛好被抗毒刑警分別一一偵破，如今已過了三年的時光，而這些偵破販毒的刑警也都退休了，他便依父親的遺志去參加世界性的總合格鬥大賽，在格鬥賽中有許多位的人物可供選擇，每一個人的招式都非常的具有魄力，而動作的暢度是非常具柔和性的演出。

笨鳥大冒險

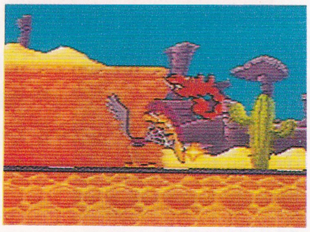


編 號:17-0209
■ 1992年
■ 發售:12月22日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8600
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: SUN SOFT

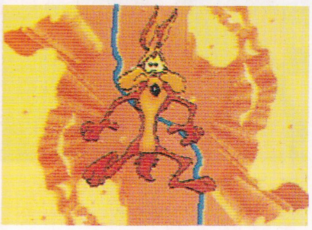
解　說

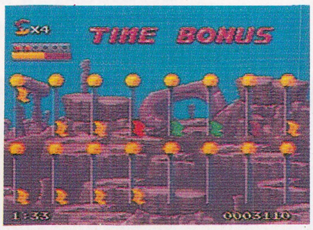
此遊戲的一開始主角駝鳥便被可惡的狼追捕著，此時主角駝鳥就是要躲避可惡狼追擊，可是聰明的狼不會光在駝鳥屁股後面跟著跑，他也會在前方設立障礙物，這些障礙物爲毒蝎子、毒蛇、猴子、宇宙生物、大眼怪、蝙蝠這些壞蛋都是大野狼的好朋友，此刻駝鳥面臨的危機可以說明愈來愈大了，而駝鳥不是怕被吃而是非常無聊而想跟大野狼玩一玩消磨一下時間。



畫面說明：

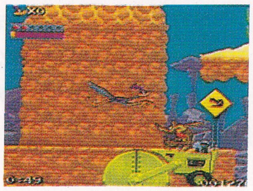
畫面說明：在平常遊戲時畫面左上方爲主角的殘數，以及體力的顯示，而左下角爲遊戲所規定的時間，右下方爲主角所得到的總分。





控制方法：

十字鈕爲控制主角左、右　的控制，A鈕即爲攻擊鈕和吃食物鈕，B鈕爲加速鈕，而這個L鈕爲主角發出嗶嗶的聲音，上加L鈕爲主角邊跳邊發出叫聲。



▲遊戲流程：

這個遊戲是爲卡通之中移植來的，這故事敘述爲在廣大無邊的沙漠中，有一隻狼和一隻駝鳥所發生的趣事，這一隻狼已經餓肚子很多天了，而看到一隻非常健康的駝鳥而想吃牠，但是這隻駝鳥太會跑了，所以都抓不到牠，而這隻狼覺得愈難抓便愈具挑戰性，因此這兩隻的追逐大戰從此開戰。

亂馬1／2 II



編 號:17-0212
■ 1992年
■ 發售:12月25日
■ 容量:12M
■ 價格:¥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: NCS

解　說

此遊戲是爲一場非常精彩的格鬥大賽，而一共有１２個人來角逐冠軍資格，而每一位的人物的性格都有所不同　因此所持所必殺技都是與眾不同的，其中有新的同伴爲早乙女玄馬、五寸釘•光、久遠時•右京、博變王、巴斯多太郎等都紛紛登場，此刻全部的１２位角色每一位所使出的招式都非常的多而豐富，此遊戲最終的目地就是要選出一位主角來將這１１位都一一的打敗以獲得格鬥界最高榮譽。



畫面說明：

在遊戲中的左上方的即表示１Ｐ的體力長條格顯示和１Ｐ的姓名以及所勝的局數回合，右邊即爲２Ｐ的體力值、姓名、所勝局數。





控制方法：

十字鈕是爲人物的左移動、右移動、蹲下等，B鈕爲主角的大號攻擊，X鈕人爲人物啞人躍有的選手可以二段式跳躍，Y鈕爲主角的小號攻擊，L鈕以及R鈕是爲人物的防御。



▲遊戲流程：

在一陣亂馬流行風過後不久又再度的重新燃燒起格鬥的烈火，此刻亂馬第二集一共有１２位超級角色登場，而這１２位角色和原作一模一樣幾平將每一個人的性都完全的表現出來，而每一位的招式格鬥方法都不一樣，而必殺技使用出來可是會嚇死人的，威力都非常的强勁不像是三角貓的功夫，此刻讓我們一同進入這格鬥的世界。

沙羅曼蛇Ⅲ

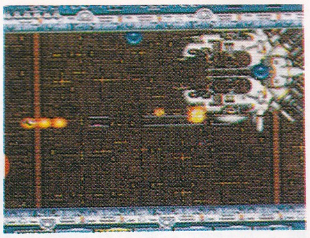


編號:17-0006
- 1990年
- 發售: 5月 3日
- 容量: 8M
- 價格:￥7750
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱: *KONAMI*

解 說

黑暗銀河這個未右2的領域中黑暗再度燃起邪惡的生命，這位邪惡的生命即是超級破壞神，這破壞邪神自從有了生命以來就向全銀河、全宇宙進行殘暴的殺戮行動，這位邪神都把自己鄰近的幾個星球一個一個都侵佔了過來，而對星球內皀居民們都施加壓力的做長期苦力勞工，在這危機的時候地球連邦政府此時出動了大批的火網攻向破壞神的惡魔軍團，但是此時的惡魔軍團卻不把地球連邦軍看在眼中，一下子就把2軍隊解決掉了並永遠消失在廣大寂靜皀宇宙中，在這個時候出現一位正義的戰士他駕著一台超級戰機，此時他接收到連邦政府發出的求救訊號，之後他便全速衝向破壞神那進行破壞敵方基地使命。

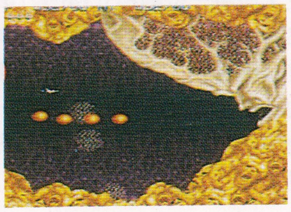


畫面說明:

在遊戲中最下方的長形表格爲自機的重形武器的讚擇，想要得到重型武器的幫助就必須畏收集膠囊，膠囊一共有2種分別是藍色膠囊和紅色膠囊，如果得到藍的話一吃下去此畫面的敵人均會化成烏有是個超強力的道具，而紅色的吃下去後可依自己的5喜好來設定武器的威力，得到紅色的膠囊愈多力量也就會愈強，而在畫面的上方即是1P和2P的分數以級殘機的數目。

控制方法:

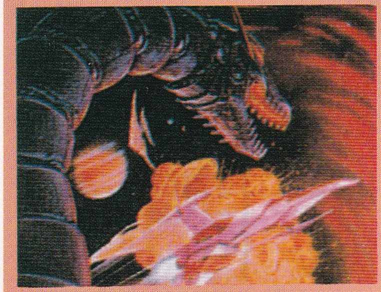
十字鈕爲自機的上、下、左、右的移動，A鈕爲地彈、飛彈的發射鈕，B鈕則爲主火力武器的發射鈕，X、Y鈕爲選擇確定武器鈕。



▲遊戲流程:

這遊戲的舞台一共有10關，每一關都有一位頭目在把關者，如果想要打倒頭目就必須靠著紅色膠囊和藍色膠囊的相助了，下方匸形表格中的第一項爲自機移動速度，第二項爲自機本身發射飛彈•地彈，第三爲最初武器多個發射口，第四是雷射的超强攻擊，第五是自機身旁多個火球幻影功能和自機相同，最後一項爲防護罩此功能爲你擋去許多攻擊，記上各項功用之後破台不再是難事

太空戰鬥機

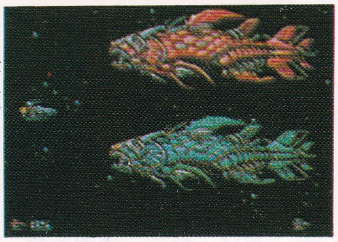


編號:17-0012
- 1991年
- 發售: 3月29日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *TAITO*

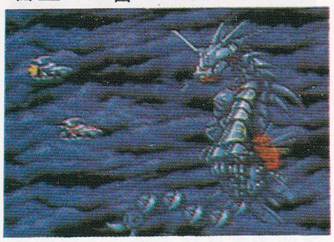
解 說

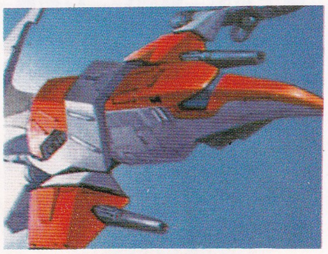
這是由大型電動移植到超任上的射擊遊戲，太空戰鬥機這個遊戲最大的特色就是在畫面的方面上，1個大畫面是由2到3個小畫面組成的，使人玩起來有如置身在遊戲的世界中，第一關即可看到魅力的製作了，有多種武器可使用，可和朋友並同奮戰，共有8關，敵人均爲海底生物，可一飽海底眼福。在標題畫面按了1機搖桿的L、R選擇鈕後按住2機搖桿的L、R關始鈕。即可加台至50台。



畫面說明:

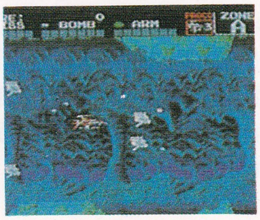
左上爲第1人的得分，右上是第2人的得分，左下爲第1人的隻數，右下是第2人的隻數。





控制方法:

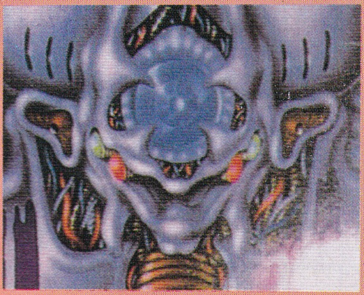
十字鈕 移動 A鈕 投炸彈
X鈕 發射子彈
關始鈕 暫停



▲遊戲流程:

在每一關均有各種海洋生物改型至機械體的怪物出現來攻擊我方戰機，連把守關卡的各種頭目也都是由海洋生物的外觀習性改造而成，新穎而又具攻擊性就是最好的形容詞，在過了每一關之後可以任意選擇關卡，如在中間有3個關卡可選，在最上面或最下面則有2個關卡可以任意選擇，由8大關組成。

R－TYPE



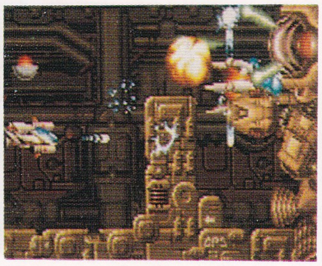
編 號:17-0022
■ 1991年
■ 發售: 7月13日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱: *IREM*

解 說

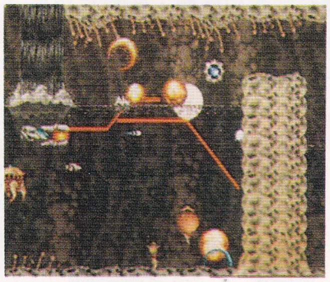
在廣大的銀河係中出現人人懼怕異次元空間，在這異次元空間內有一位恐怖帝國存在著，這些恐怖帝國裡頭的生物竟然是一大群一大群的異形生物，而這些異形生命體充滿了憎惡和殺戮的野心於是來到銀河系中進行大肆的破壞毀滅然而地球防衛廳得知到這項消息之後便派出了「R９」來破壞這些異形地國，而數年之後異次元空間發生了大的變化，異次元空間又出現了另一個新的軍團它名叫巴伊多帝國，

於是地球研發中心於是把「R９」的各方面攻擊、速度、防衛各能力也都大大的提升到９５％此刻地球防衛廳把「R９」改裝之後便展開世紀大戰。



畫 面 說 明：

在遊戲畫面中左下方的即是遊戲的難易度調整，有分爲EASY、NORMAL、HARD三種，和「R９」的餘數、集氣能源表、總分。

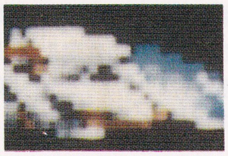


▲遊戲流程：

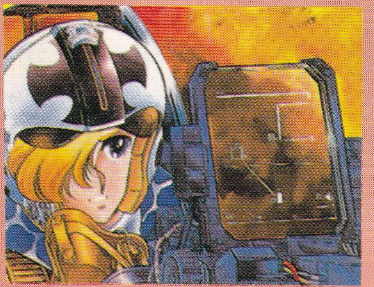
此遊戲最主要的目的地就是要打倒巴伊多帝國的首腦以及他的軍團們，此時在過程中一定要得到力量阿瑪機器人的援助，得到力量之後便會有護身衛星出現來幫助「R９」擋住許多傷害，其中尙有許許多多的雷射一定要得到，如果有這些武器幫助的話打倒巴伊多帝國不再是夢想。

控制方法：

十字鈕爲控制「R９」的左右上下之各方向移動，A鈕爲「R９」的護身衛星分離或是合體，B鈕即爲「R９」的基本武器射擊而一直按著等能源全滿時放開便會出現致命一擊，XY鈕爲基本武器具有連射功能，R鈕爲護身衛星分離或是結合。



戰區８８

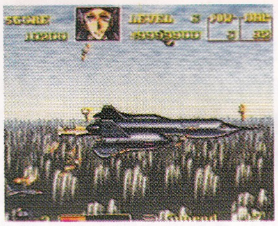


編 號:17-0027
■ 1991年
■ 發售: 7月26日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: *CAPCOM*

解 說

在一個充滿戰爭的年代之中，其中有兩個軍隊在互相發生激鬥，而這善良的軍隊爲政府軍因爲看不慣政府軍的大型反抗行動，反政府軍因爲對於現在政府所做所爲非常的不滿，因此反政府軍的一部份將軍、幹部們便潛入了一些軍事重地和一些大型保壘上來向政府威嚇，在這個時候政府軍看到如此放肆的反抗軍之後便下定決心派出超級空戰部隊８８出來攻打這毫無人性的反抗軍們，此時超級空戰部隊８８接到上級派出的任務之後再度向反抗軍出擊，此時這四位英主勇的主角便踏上他們的戰機發動引擎之後立刻出動。



畫 面 說 明：

在平常遊戲中左上方的是分數、中間部份是主角的容貌、還有自機的金錢數，下方爲自己的殘數、體力、特殊武器的發數等，此遊戲中設有武器販賣處，只要打倒敵人之後便可得到金錢等回到總部之後便可購買武器和特殊武器、防護罩。

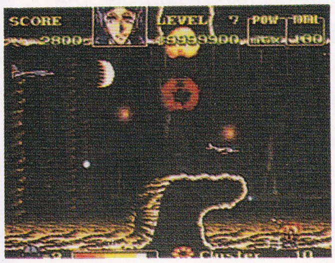


▲遊戲流程：

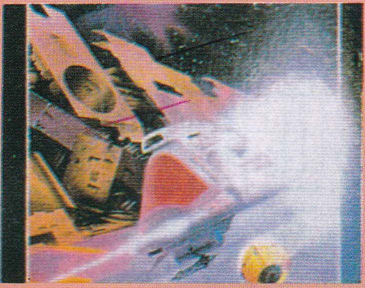
在遊戲一開始就可從三爲主角之中選一位出來戰鬥，第一位飛行員他所駕駛的戰鬥機是最容易提升等級的一位，第二位即是特殊武器的使用他最爲內行，第三位則是體力的恢復是他的本行，選出好戰鬥員之後總部指揮官便指導飛行員進攻敵方總部的路線，此時決定好了之後便開始展開全面大反擊

控制方法：

十字鈕爲飛行員所架駛的飛機的左、右、上、下之移動，B鈕爲戰機的特殊攻擊，Y鈕爲戰機的正常武器發射。



極速地帶

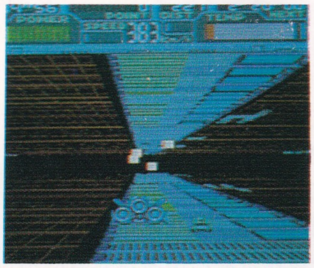


編號:17-0030
■1991年
■發售: 8月31日
■容量 8M
■價格:¥8500
■操作:一人玩
■評價:6分

■公司名稱: HAL研究所

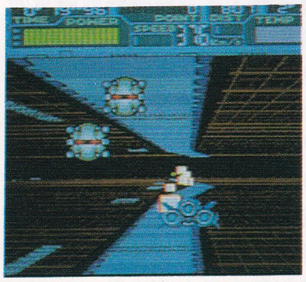
解　說

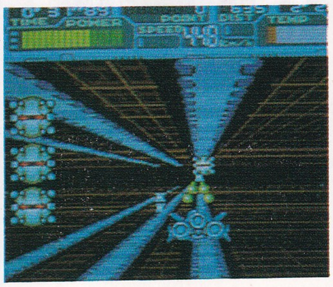
這片極速地帶是所有遊戲中少有的3D射擊外加速度因素的遊戲，也就是說：立體的射擊遊戲加上立體的賽車遊戲，每一關畫面大體上沒多大變化，因此喜愛畫面的人可能會有所失望，本遊戲最主要也是最大的特色8就是它的超速度感！可讓許多飽受塞車之苦的人士玩遊戲來洩恨！加上超滿足的速感，評分則是因人而異。



畫面說明：

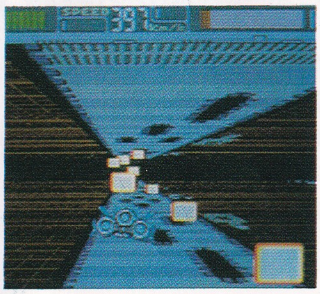
左上爲油量，油量下面爲生命力。中央爲行駛速度　右上爲得分，得分下面爲子彈數





控制方法：

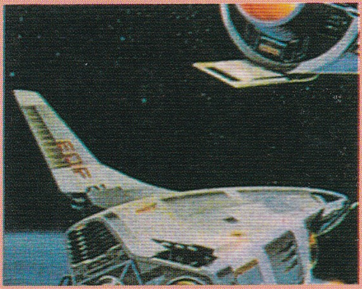
十字鈕　移動
A鈕　攻擊、射子彈
B鈕　減速　開始鈕　暫停



▲遊戲流程：

由HAL研究所所製作的極速地帶在3D立體遊，在每一關均以超高速度來行駛！這種超越音速的眞實刺激感也只有親身體驗去玩過的人才會眞正的瞭解到眞實的速度感，這一種速度感可以稱爲是一種魅力一種誘惑，目的地是很單純的但是要過關並不是那麼簡單的，在每一關都有障礙物和阻擾的敵人，還有時間限制！要將速度適當調整才有可能過關。

超級E.D.F



編號:17-0035
■1991年
■發售:10月25日
■容量: 8M
■價格:¥8700
■操作:一人玩
■評價:7分

■公司名稱:JALECO

解　說

這E•D•F是EARTH DEFENSE FORCEE之縮寫，這個意思是地球防衛軍的概稱，而此EDF爲了要阻止妄想征服地球的謎之邪惡組織「阿吉瑪」大舉侵略，因此地球防衛隊而派出了最新銳的戰鬥機「XA－1」和謎之邪惡組織決一死戰，然而敵人也不是好欺負的角色，它們也有世界上最强的攻擊型破壞毀滅戰艦和戰機，此時EDF的任務就更加重了許多，但爲了人類的自由不得不拚死一博。



畫面說明：

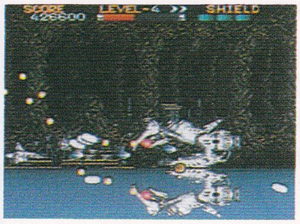
此遊戲的背景爲太空中所進行的打鬥，在畫面之中最上方即是主角的分數和打敵人所累積敵人的經驗，全滿即可上升一個等級，此遊戲中的武器的根據得點，最大可以提升等級到第5級，在每一個舞台要如何去賺取分數才是眞正的問題，每一關的頭目都作的很不錯眞是使人回味。





控制方法：

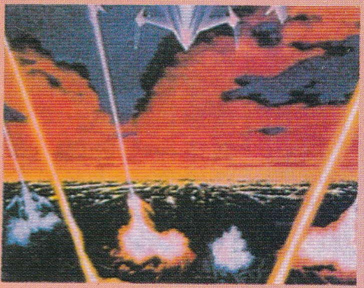
十字鈕爲控制EDF左、右、上、下之四個方向移動，B鈕則爲武器火力攻擊。



▲遊戲流程：

此遊戲中主角EDF的武器一共有8種，這些致命的攻擊武器有缺點也有優點，但是只要好好掌握這些優點任何的敵人都不是對手，此遊戲中也有等級模式來進行，在畫面中上方有個長形等級表只要無時無刻的殺敵人，此時的經驗會不停的累積而提升自己的力量，而提升自己的力量之後對於以後的進攻更加有幫助，而每一關頭目都非常的厲害沒有一定的等級是很難打倒它的

雷電傳說

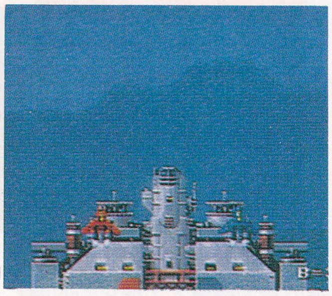


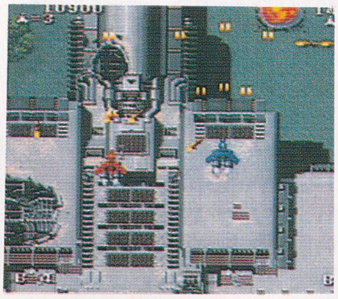
- 編號:17-0039
- ■1991年
- ■發售:11月29日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥8700
- ■操作:二人玩
- ■評價:7分

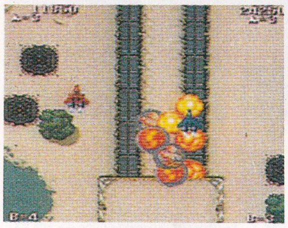
■公司名稱: 東映動畫

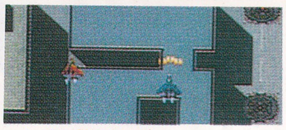
解說

從大型電玩上移植下來的雷電傳說，雖然沒有大型電玩那麼刺激不過也是可以說移植的很成功能讓玩家體驗到很刺激的射擊遊戲，此款遊戲的難度不算太高也很適合初學者玩的一卷遊戲，2人同玩時更能發揮出互相合作的精神一同打擊敵機擊破敵人要塞或是戰艦及飛機，連最後飛出外太空時背景都做的很華麗好像是準備打一場星際爭霸似的，最後的太空之戰必須要集中精神全力以赴迎向最後的戰爭。









控制方法:

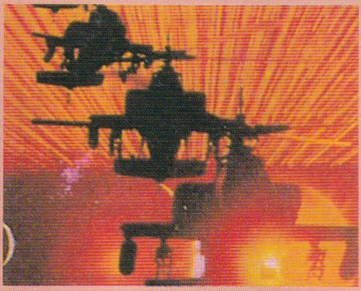
十字鈕可操作自機的方向以閃避敵機的子彈。
B鈕可放出炸彈轟炸敵機。
Y鈕可以射出子彈。



▲遊戲流程:

遊戲剛開始雷電號立刻在敵方的上空會有幾架偵察直昇機小嘍囉而已，開始時盡量收集特殊武器和放射的飛彈且子彈的類型有雷射反散彈任玩家高興選用，總共有8關而最後會衝出地球到宇宙中破壞敵人的最後兵器，每關的畫面均有獨到之處，陸、海、空全部大集合而敵機的攻擊也會變的很猛烈。

次元武力



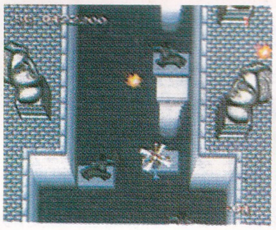
- 編號:17-0045
- ■1991年
- ■發售:12月20日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥8500
- ■操作:一人玩
- ■評價:6分

■公司名稱: ASMIK

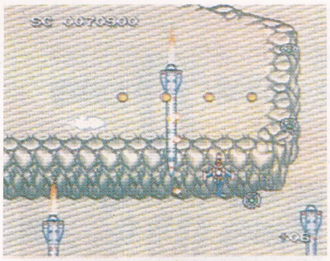
解說

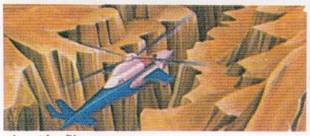
次元武力的關數共有7關，在飛行時會有强制上昇下降的情形發生，因此遊戲玩起來就好像在直昇機裡面望外看一樣的具有眞實感，由於此遊戲的難易度算是滿高的，要玩之前最好先設定難易度ＥＡＳＹ簡單、ＮＯＲＭＡＬ普通、ＨＡＲＤ高難度，機數最多可設定到９台，故事是以操作究極兵器ＶＴ－０７直昇機去毀滅巨大坦克和神話中的怪物。

這是由日本ＡＳＭＩＫ株式會社製作的第一項射擊遊戲，因此畫面並不是很好，音樂也是但是射擊遊戲的特性ＡＳＭＩＫ已經掌握住並了解的很完整。



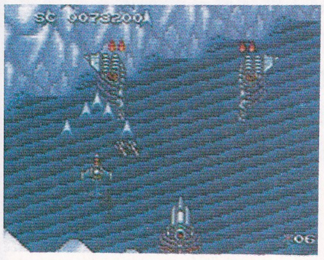
左上爲得分　右下爲隻數





控制方法:

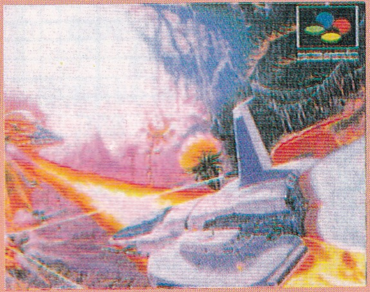
十字鈕　移動
Ｂ鈕　攻擊、發射飛彈
Ｌ鈕　上昇
Ｒ鈕　下降　關始鈕　暫停



▲遊戲流程:

對於每一關的種種地形和敵人武器的形式，均要徹底的了解才能掌握勝利的關鍵，對於了解敵人之後再來要做的便是了解自機所配備的武器和使用武器的型式，使用攻擊武器有機關鎗，配備的武器則有核能爆彈，如此知己知彼才能有百戰百勝的時力，才能輕易的過關斬將。

閃電出擊

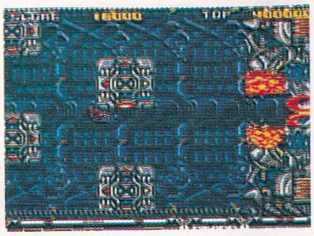


編 號:17-0051
- 1991年
- 發售:12月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥8600
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 東芝EMI

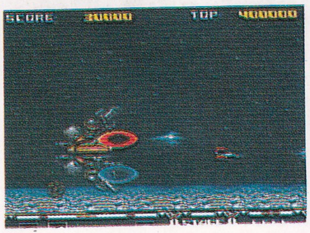
解　說

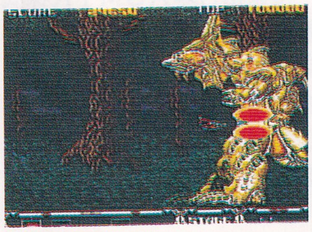
可以在一開始任意選擇惑星，星球進去掃除佔領美麗星球的敵人。對於難易度是左上方的星球最簡單，依序右上方的難度最爲普通右下方的難度爲中難度，左下方的惑星難度爲最高難度，一定要將全部８個星球都收復了才能到眞正的最後一關，不論玩遊戲時攻復的星球順序爲何，沒有先後順序之分也可以打到最後一關頭目。



畫面說明：

左上爲得分
右上是最高記錄得分
左下有５種武器可選
右下爲隻數
右下的ＳＴＡＧＥ爲關數
左上邊角爲飛
機速度共有４段速變化





▲遊戲流程：

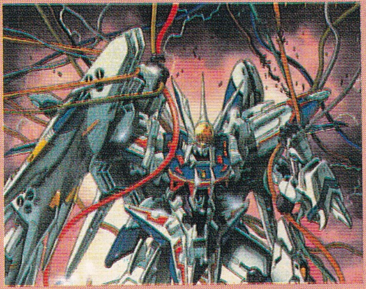
這是日本東芝ＥＭＩ株式會社由大型電動上移植到超任上的，此遊戲閃電出擊並沒有在超級任天堂上將所有的實力發揮出來！這是由於日本東芝ＥＭＩ株式會社的製作小組還沒有熟習超級任天堂之故厓於音樂方面不用多說一定要爭個面子！原來東芝ＥＭＩ株式會社正是作音樂起家的。

控制方法：

十字鈕　移動　Ａ鈕　攻擊
Ｌ鈕　變更速度
Ｒ鈕　選擇武器開始鈕　暫停



超攻合神



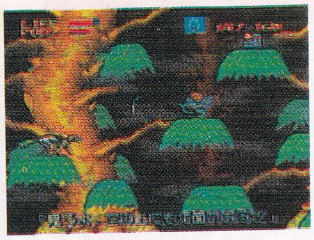
編 號:17-0069
- 1992年
- 發售: 3月20日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: ASMIK

解　說

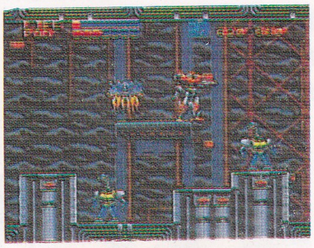
遊戲剛開始時我方的合體超級機械人便獨自在外太空中與異星人的戰鬥機械人在決鬥著，要先在此舞台中把我方機械人的能力先行提升，一直決鬥到後面的幾個舞台中會再有幾台超强的機械人加入，我方的陣容當中接著再繼續訓練著新進的新型機械人，把它們的能力再加强之後，這樣對往後的戰爭和異星人的最後的戰艦機械人決戰，此戰的勝負攸關地球的將來，加油吧！４位戰鬥機械人。

此款遊戲的背景製作不太能有比較迫力的圖畫只是以多層的畫面來參差而已，不過大體來說還算是很不錯的一款動作遊戲。



畫面說明：

左上爲體力表和能量表
右上爲特殊武器、經驗值
下方爲訊息顯示區

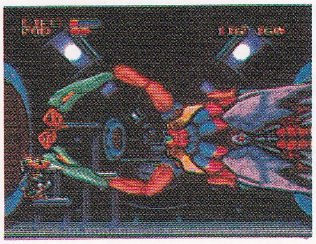


▲遊戲流程：

這一片動作遊戲超攻合神具有全自動記錄功能，可以變身多種機器人，共有４種可變身的戰鬥機器人，由於在遊戲中的敵人均爲異星人，因此就算我方擁有４台火力强大的機器人，也是不夠看的！必須要將這４台機器人的等級提升後才能有足夠的能力來打倒眾多的異星人、背景有各種多層畫面來構圖的，因此還算不錯。

控制方法：

十字鈕　移動
選擇鈕　切換畫面　Ｙ鈕　攻
Ｘ鈕使用寶物
Ｒ鈕　使用強力武器
Ｂ鈕　跳躍



S.T.G



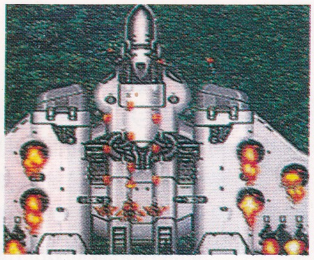
編號:17-0074
- 1992年
- 發售: 3月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥8900
- 操作:一人玩
- 評價:6分

■公司名稱: 雅典娜

解說

這是一片不但可以2人同時玩而且又可以2人協力組成花樣繁多的戰鬥機隊，有橫方向的，也有縱方向的戰鬥機隊，而此2大種戰鬥機隊也會隨著武器的不同而有多種花樣的攻擊方式子彈的威力提昇有十種階段，至於特殊武器也有15種，全部共有8大關，由地球的密林地帶打到太空中，是一片一定選購一玩的強力射擊遊戲。

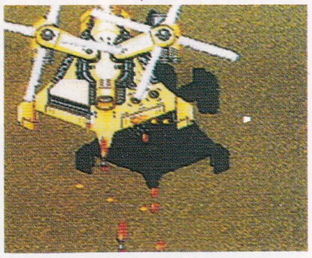
此款遊戲雖然是充滿了射擊時的緊張與刺激感，但最遺憾的是此舞台背景不夠眞實逼眞且我方的戰機部隊也設計的不夠華麗，是此遊戲唯一的缺點。





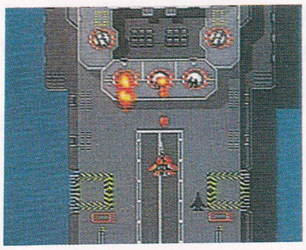
畫面說明:

使用特殊武器左上爲第1人的戰機隻數　左上爲第一人操作的戰機的能量　右上爲第2人的戰機隻數　右下爲第二人操作的戰機的能量



控制方法:

十字鈕　移動　開始鈕　暫停，X鈕　2人玩時可以橫方向合體攻擊
Y鈕　2人玩時可以縱方向合體攻擊　B鈕　射子彈　A鈕



▲遊戲流程:

這是一款動作射擊的遊戲，可以兩人同時進入S．T．G．的遊戲世界之中，兩人互相合作組成一支最强勁的空中戰鬥部隊來突破任何阻礙，且武器也又分爲好幾種，子彈的威力也有分別，不過只要2人同心協力互相合作自然就會化險爲夷了，舞台共分成8個舞台且每關的舞台最後都有首領級的戰機在等待著你去挑戰，對於喜歡射擊遊戲的玩家們，這款S．T．G．是絕不能錯過的好遊戲。

超級銀河號



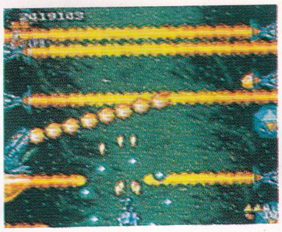
編號:17-0095
- 1992年
- 發售: 4月28日
- 容量　8M
- 價格:￥8700
- 操作:一人玩
- 評價　7分

■公司名稱: 東寶

解說

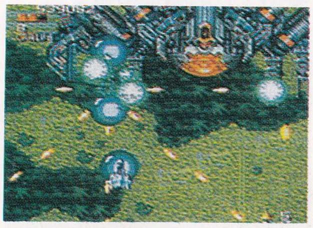
這一片所製作的水準非常的高，在音效方面算不錯而在動畫背景方面則是太精彩了，採用多種方式來製作會動的背景使得遊戲看起來具有立體感！有多種武器可使用，每種武器均可升級，最多可升到6級，此片不眞不愧是東寶電影公司所製作出來的片具有生動的畫面處理。

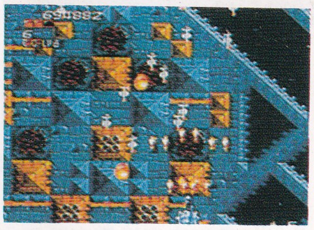
這片超級銀河號眞是强强滾，不論是畫面背景音聲效果全都達到近乎於完的境界！背景有多層捲動式的，頭目級的敵人則有擴大縮小彎曲變形等精彩畫面演出。



畫面說明:

左上角爲飛機速度和正在使用的武器和武器的能力等級等　右下角爲飛機隻數和炸彈殘量





控制方法:

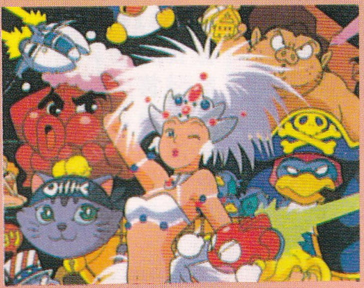
十字鈕　8方向自由移動
開始鈕、L鈕　暫停　R鈕
變更子彈發射方向的位置
B鈕　投核爆彈
選擇鈕　調整發機速度
Y鈕　射子彈
L鈕＋R鈕＋開始鈕＋選擇鈕＋
可以將主機關掉重玩遊戲左上
爲得分

▲遊戲流程:

爲日本東映動畫公司在超級任天堂版的最新代表作，表機主機可使用8方向攻擊，有8種武器，每一種武器均可加强能力升級至6級以上，每一種武器有不同的攻擊方式、難度可自己調。



沙鍋曼蛇



編號:17-0107
■ 1992年
■ 發售: 7月 3日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱: KONAMI

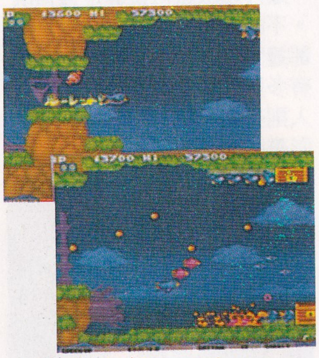
解 說

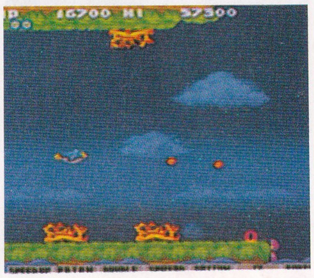
與相似名稱的沙羅曼蛇有異曲同工之妙，這款遊戲的確又多了另一趣味，適合愛好射擊遊戲的朋友們變換一下口味，它承繼了自１９８５年推出以來的沙羅曼蛇系列傳統，也另闢了另一種沙羅曼蛇的風格，它的刺激程度不亞於沙羅曼蛇，可算得上是空前的華麗大作，加上變換舞台風味更使這一款遊戲一次擁有四種射擊趣味，增加了它的附加價值。



畫面說明：

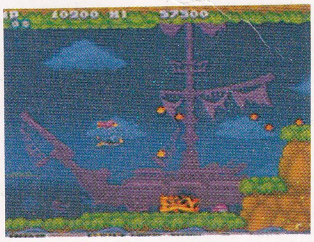
左上角爲殘機數再過來是分數與目前最高分，下方是武器提升表。





控制方法：

操作說明：B：射擊
Y：提昇武力之選擇
A：爆彈
B鈕是射擊鈕，Y鈕是武器配備的選用鈕，而A是爆彈鈕。

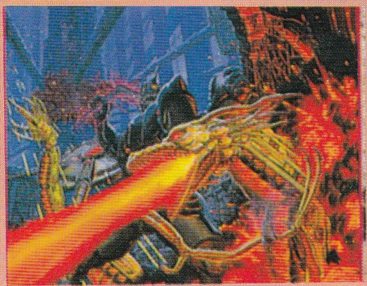


▲遊戲流程：

遊戲的畫面與音樂帶來了不少有趣的效果，但在嬉笑的背後隱藏著難以擺脫的危機，請不要忽視了這可愛型的遊戲，舞台的敵人可不會手下留情：熱烈的連續攻擊可可是會令人喘不過氣來，不小心自機爆掉了，連玩家們也自覺趣味，生不出氣。



黃金龍戰記



編號:17-0117
■ 1992年
■ 發售: 7月24日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8600
■ 操作:一人玩
■ 評價:6分

■公司名稱: 東 芝

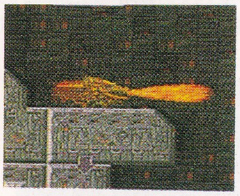
解 說

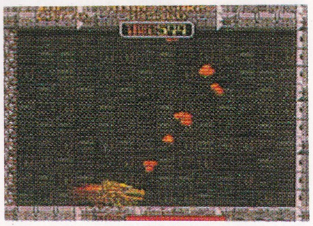
這事情是發生在外太空的一個大型殖民地之中，由於大批的外星人大肆入侵銀河而各地破壞只要有生物存在著都必須死亡，因爲這樣太空總署於是發明了一隻能夠克服問題的機器，它的名字叫黃金龍此刻他就是這一個遊戲的主角，此時太空總署於是下命黃金龍馬上出發去對付大批的外星訪客，黃金龍靠著口中吐出的超級雷克火焰來攻擊敵人，此時正義化身黃金龍接獲到命令之後便啓動了電腦來執行這項艱難的任務。



畫面說明：

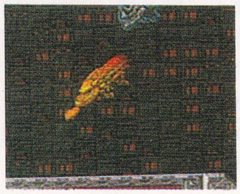
在遊戲畫面中最上方則爲主角的分數，則中間爲最多的總分和時間，右上方爲主角的受傷程度表示數字到零人物即死亡，下方的長方格即是主角所吐火焰的威力，全滿時火力最強一直吐則火焰自然越來越少。





控制方法：

十字鈕爲主角黃金龍的左、右、上、下之名方移動。A鈕即是口吐雷克火焰。B鈕也是吐出火焰。L鈕爲龍頭原地逆時針旋轉。R鈕即爲原地做順時針的龍頭旋轉。

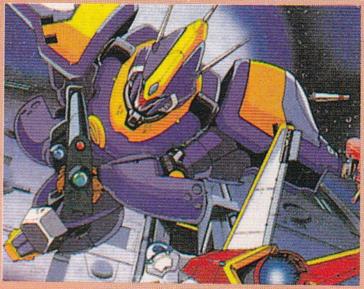


▲遊戲流程：

黃金龍一開始的任務即是打敗外來的外星怪物，每一關的最後一定會有一隻怪物頭目出現，這遊戲的操作性能很難去控制它，沒一下子就GAME OVER，因此想要完完全全擊敗對手那可是要花下一番的苦心才行，此時馬上去練習吧！

爲打倒外星怪物而努力加油吧！

變身戰鬥機

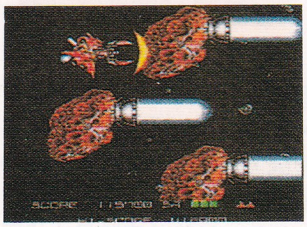


編 號:17-0121
- ■ 1992年
- ■ 發售: 7月24日
- ■ 容量　8M
- ■ 價格:￥8500
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價 6分

■公司名稱: *DATAM*

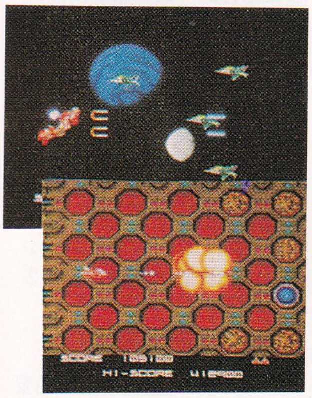
解　說

在2041年的太空中出現了一群名叫毀滅的帝國組織，他們都是以到處的破壞、毀滅爲手段到處欺壓弱小的星球中的國家，直到有一天他們造上了地球之後便全力的攻擊地球，此刻地球政府在逼不得已的情況之下派出了高性能戰機來保衛最後反共之地，這個時候正的戰機出發了。



畫 面 說 明：

十字鈕爲控制戰機的左、右、上、下之四方移動，A鈕爲特殊武器的　使用，B鈕即爲主要火力武器的發射，開始鈕爲遊戲的正式開始和遊戲中途暫停。



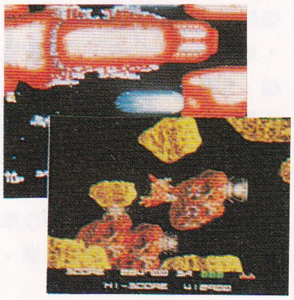


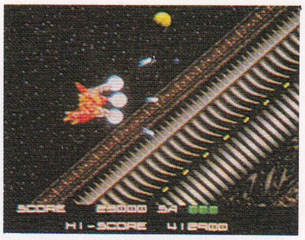
▲遊戲流程：

此遊戲最終目地就是要擊到外太空來的邪惡軍團，此時地球攻府派出的高性能戰機發揮自己超級的優點來消滅敵人爲地球來做一個永久的正義的守護化身。

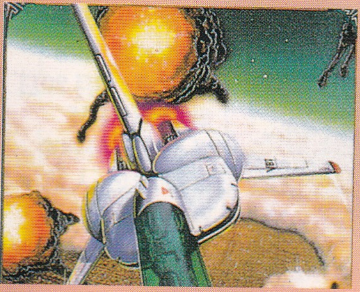
控制方法：

在遊戲畫面的上方爲自機的分數，右下方爲自機的殘數以及特殊武器的發數。





超鬥戰機

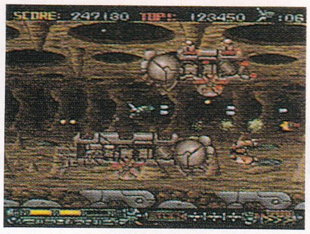


編 號:17-0131
- ■ 1992年
- ■ 發售: 8月7日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:￥8900
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:8分

■公司名稱: KEMCO

解　說

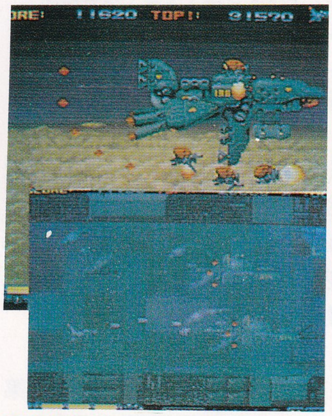
一名優秀的駕駛員，駕駛著一部擁有空前戰力的太空戰機前去迎戰來襲的敵人，由地球到外太空，憑藉著精良的武器與補給，務必將來犯的敵人擊退。這就是超鬥戰機的任務。火爆的戰鬥畫面與熱烈的攻擊，沒有一項不是值得大聲叫好的，眞可說是射擊遊戲中的經典。



畫 面 說 明：

左上方顯示分數，中間是目前最高分，右上方是殘機數，左下部分是能量值，中間是武器裝備表，右下是目前速度顯示表。



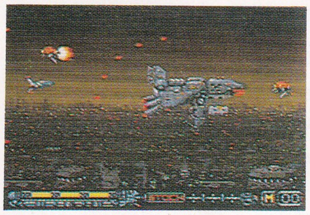


控制方法：

- X：更換裝備
- A：射擊
- B：炸彈使用
- X鈕：是換武器裝備鈕
- A鈕：是子彈射擊鈕
- B鈕：是爆彈使用鈕

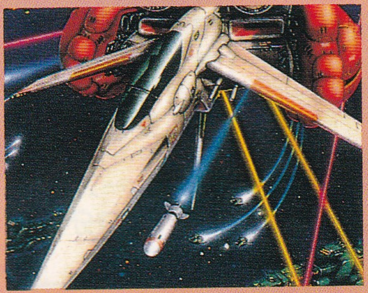
▲遊戲流程：

精彩的遊戲是值得玩家一再玩味的，有覺得現在的射擊遊千篇一律，枯燥乏味的朋友，强力推薦這款讚不絕口的遊戲，保證您大呼過癮。





銀河風暴



編 號:17-0139
■ 1992年
■ 發售: 9月20日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8800
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱: KONAMI

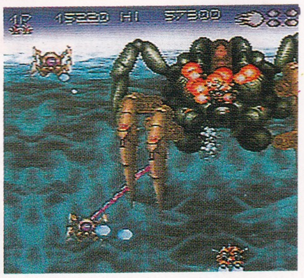
解　說

在一個名叫伊星斯星系之中，出現了黑暗帝國像謎一般的敵人，在這黑暗帝國生存5年之間和不少的防衛隊交手，但是黑暗帝國由於劫力太過強大，使得防衛隊紛紛都沒有機會反擊，倒致於使防衛隊節節敗退，連伊里斯那麼强的防衛軍也束手無策，此時伊里斯軍隊其中有位博士苦心研究出一台可以破壞黑暗帝國的軍隊，此時把這個計畫稱爲「AXELAY」計畫，而這個超級計畫的主角是一架小型超級戰機，而這架戰機所裝備的武器都是足夠催毀帝國的重型武器，此時這架戰機已建造完成了所有武器，燃料都已補充完畢，接到上級命令之後發動引擎出發！

控制方法:

十字鈕爲移動自機上、下、左、右之移動，A即按下去即是自機的對空發彈或者是對地飛彈發射，B鈕即爲自機的主要火力攻擊武器發射，L、R鈕即爲自機的九種強大火力武器選擇。





畫面說明:

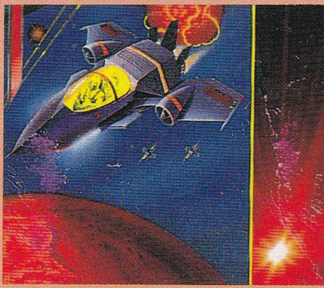
此遊戲畫面有分爲橫向流動畫面、以及縱向流動畫向等，背景的畫面都是極品有在雲海上、太空中、火星上這些所出現的畫面足以超過這卡帶的價格，只要一玩上便無可自拔，上方的畫面是自機的分數、和自機的殘數。



▲遊戲流程:

舞台一共有六個大關卡，第一關即爲雲之惑星在這惑生中到處都充滿了雲的世界而此關頭目爲六腳蜘蛛，第二關爲可羅尼太空在這廣大的太空中可以看到許許多多的戰艦、戰機的屍體都紛紛浮在太空之中，然而在這關中的頭目爲機械兩足人它的攻擊模式保證讓你大吃一驚的，加油吧！AXELAQ把邪惡黑暗帝國完全粉碎吧！

特技任務



編 號:17-0141
■ 1992年
■ 發售:10月　1日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

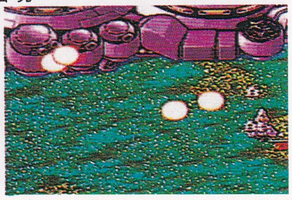
■公司名稱: 任天堂

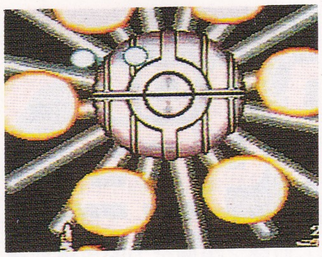
解　說

地球中所有的環境都紛紛被破壞，而受到這次破壞之中，人類也因此受到瀕臨絕滅的危機，這個恐怖的危機什麼時侯才能夠結束呢？然而地球中各生物、植物什麼時侯才能回歸自然呢？而人類自己不斷的研究避免被毀滅，於是人類就自行試驗研究發明進化的終結，而地球過了幾年之後終於有了起色，然而在許多人類中有一部分貪生怕死的人，便離鄉背景逃離到火星上面去了，而一住就達半世紀之久直到有一天不知名的機械惑星向火星快速的接近當中，而火星上面的人對於謎之的敵人，展開了報復行動，於是派出了超高機動戰鬥機名叫伊卡魯斯號，此時卡魯斯號來迎擊正面過來的謎之敵人，出發吧！

控制方法:

十字鈕爲操作自機左、右、上、下的四個方向之移動，A鈕即是施放超級大炸彈，此炸彈有限彈數，B鈕爲自機的基本武器，如果一直按著五秒之後一施放，便會有強大的火力出現。





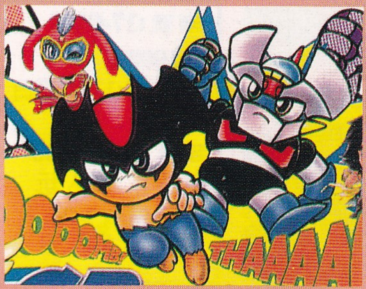
畫面說明:

在畫面中的右下角爲自機的分數、殘數，這遊戲中一共有四大關而每關之中的頭目都是很難應付的，此刻就須要提昇自機的主力武器才能夠勝利的，而每一種武器的等級一共有四個，火力攻擊武器道具吃得越多自機本身的力量也就相對的提升許多，在每關的畫面都很不錯尤其是施放出炸彈的畫面可是非常驚人的，這一架戰機全名爲2TV00836，全長爲7.6M，重量爲2.5t，出力2500PSX2。

▲遊戲流程:

一開始的時侯我方的基地要塞已被敵方給破壞了，因此主角伊卡魯斯全身便搭載了2顆超級炸彈衝向謎之敵人的前線去了，此遊戲分成爲四關每一個關卡都有超級頭目在看守著，第一關的頭目爲巨型大砲戰艦，此戰艦上有許許多多大小不等的砲台會以集中火力方式攻擊，第二關爲四台攻擊衛星，它們會以四周圍一直不停的轉邊轉還會邊施放火焰彈攻擊，第三關爲大型要塞守衛機。

CB英雄列傳



編 號:17-0136
- 1992年
- 發售: 9月 5日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱:BANTPRESTO

解　說

此遊戲的主角是由卡通之中最著名的兩個人，分別是惡魔人、無敵鐵金剛這二位老兄，此時的故事爲因爲魔界與天界之間的交接點發生了震動所以產生了破洞，因此魔界的妖怪、惡魔們都紛紛衝破裂洞而跑到人間來了，此時魔界的妖怪、惡魔跑到人間之後，就四處各地盡情的破壞，不論是在公園、學校、公寓、路上，只要有人的地方，他們都會一一出現，並且四處各地玩耍，使得人們都不敢上街、上學因此現在惡魔人和無敵鐵金剛收到求救訊號之後，便裝備傢伙來打倒魔界中的妖怪、魔鬼們，在此遊戲中也有棒子、叉子、球當作強力的武器。



畫面說明:

在這遊戲中的畫面可以說是多采多姿、鮮豔萬分，不論是在平常時人民所走的街道或者是學校之中的教室內，還是在公園這些畫面都非常有可看性，尤其是在公園中在裡面花果齊同開放，蝴蝶、蜜蜂都成群結隊的來此花園中採蜜，特別是花園中的櫻花樹更是美麗尤如仙女下凡一般，但是美中不足的就是各地方都有怪物、惡魔的足跡，這太不應該了，因此主角惡魔人、無敵鐵金剛於是心中燃起正義之火，發誓要把這些壞蛋全部除去。

▲遊戲流程:

一開始主角從自己家中出來之後，就要開始打擊壞蛋了，而敵人被打倒的樣子也非常的爆笑，然主角兩個人被K到了面容，也是一樣的令人噴飯，在遊戲中每個某階段之後，會出現一位小女孩，這位小女孩會提供情報給主角，但必須注意的一點就是聽完情報之後，可別打她否則．．．，在每一關中都有一位頭目，則第一關的頭目實在會令人噁心。

控制方法:

此十字鈕爲惡魔小或者是無敵鐵金剛的上、下、左、右所行走移動的方向，B鈕即爲主角的直拳出擊，A鈕即爲主角的強踢出招，Y鈕是爲主角的跳躍鈕往往Y鈕可以配合著A或者是B鈕一齊使用，L、R鈕爲主角的超級跳躍鈕是一般平常的１．５倍。

音速俠



編 號:17-0146
- 1992年
- 發售: 9月25日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: TAITO

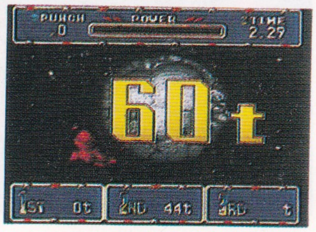
解　說

由於美國地下恐怖組織極力想要統治世界，邪惡的恐怖組織於是派出相當龐大的人力、物力來進行破壞，毀滅的恐怖的行動，然而在這個充滿暴力色彩的地方有一位不知名的科學博士他苦心研究萬能機器人也已研究數十年了，在這充滿邪惡的氣紛之下終於研究發明出一位智１、勇雙全的機器人他的名字叫做音速俠，此時世界的救星，邪惡的克星音速俠全身充滿正義之氣而他的力量是足可以把世界上的壞人打倒的，因此在這個時候正義的化身音速俠穿戴好拳擊手套之後便立刻馬上動身去打擊犯罪、暴力，音速俠出發！



畫面說明:

畫面上方即是音速俠的殘數、分數、時間、以及特殊攻擊，此特殊攻擊一開始就有四個，這四個千萬情非得已時最好不要亂用。



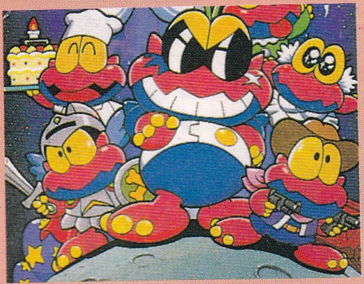
▲遊戲流程:

此時音速俠一開始出發之後前方便會有許多的敵人前來阻止，然而正義的音速俠絕不會因爲一時的困難、挫折而失意，此遊戲中每過一關頭且者打倒之後便會出現加分關，此加分關都是一些平常路人在走路時候碰上大危險，此時正義而又有善良心的音速俠馬上動身去救助這些無助的人民，努力吧！音速俠。

控制方法:

十字鈕是控制音速俠的左、右、上、下的走動，B鈕即是跳躍鈕，Y鈕是音速俠的攻擊鈕，音速俠的招式千奇百怪有７、８種拳擊的打鬥招式，L、R鈕是音　俠的特殊攻擊招式一按下去之後音速俠便收集大地之氣往地上猛猛的打下去，此時在音速俠身旁的敵人都紛紛受到嚴重的打擊。

宇宙大作戰

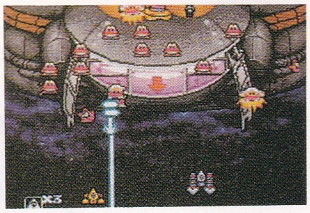


編號:17-0157
- 1992年
- 發售:10月29日
- 容量: 8M
- 價格:¥7900
- 操作:一人玩
- 評價:7分

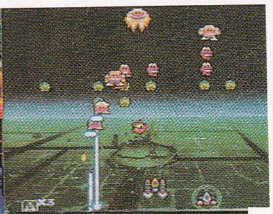
■公司名稱: KEMCO

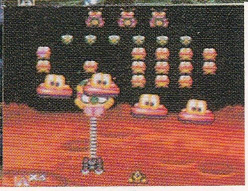
解　說

可以同時兩人同遊玩的遊戲，兩人共同作戰打敗對方的戰艦及戰機而獲得勝利，而敵人的攻擊也將變的更加激烈，所以兩人必需同時協力的才能克服困難打敗所有的强敵而獲得最終的勝利。

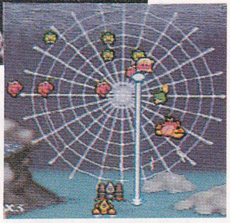












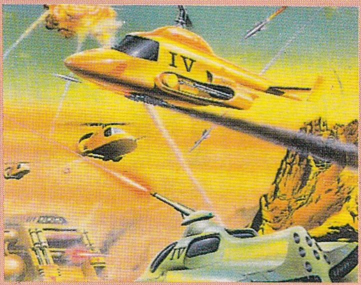


▲遊戲流程:

爲了地球的和平所以你必須駕駛著尖端科技的戰機去宇宙中擊敗異星人的大戰艦來拯救地球，而途中也將會遭遇到異星人的戰機及戰艦的攻擊，必須要以超高的技巧來打擊敵方加油吧！



超級兵器

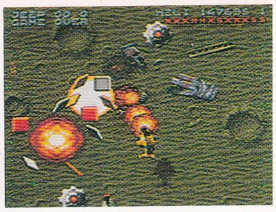


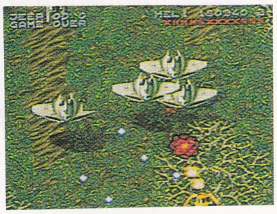
編號:17-0161
- 1992年
- 發售:11月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥9500
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱: STORM

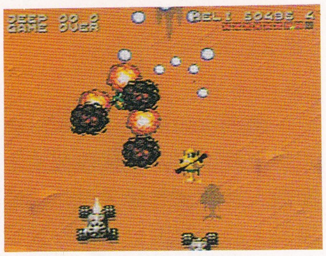
解　說

地球中有個小島在這個島內是地下邪惡組織的總部，而這地下邪惡組織的軍事武器都是從鄰近的小國家、大國家中搶過來的，因此這地下邪惡的組織的軍事設備是越來越好，而且從邪惡總部上頭的飛機無意飛過馬上就消失無蹤，因此地球聯邦局終於查出了邪惡地下組織的總部的所在之地了，所以地球聯邦局於是派出了苦心密秘研究十餘年的最終兵器，它的名字叫做超級兵器，此時總部再派一架空中的超級戰鬥直升機配合地上的超級兵器一同合力攻破地下邪惡帝國的侵佔地球的恐怖計劃。

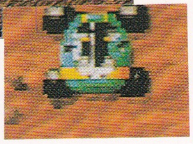








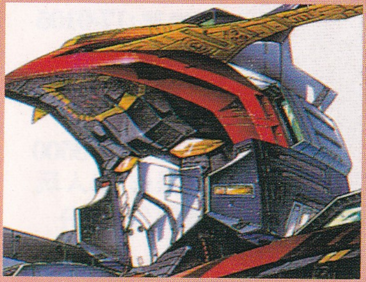




▲遊戲流程:

一個人玩的話想一一過關斬將可是有一點點困難，此時如想要兩人玩的話就先在主標題畫面的時候按住1P和2P的ABXY這四鈕之後便會出現超級兵器的分解圖，此時再按下選擇鈕之後再按下A鈕或B鈕，此時下方便會再出現超極直升機的分解圖，此刻按下使開始之後便可進行冒險行動，此遊戲的每關都有頭目在看守著，若要一一打倒而就必須選好應對的武器才行。

機動裝甲

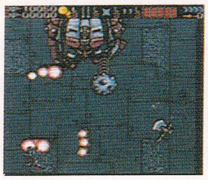


編 號:17-0190
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: *VIC TOKAI*

解　說

這故事發生在西歷２０２７年，在太空軌道中有個宇宙要塞向地球飛進，而且在要塞內出動了許許多多的機械生命體侵略，此時人類便遭受到滅亡的危機，在這危險的時刻地球聯邦軍已經對敵軍要塞做成重大的威脅了，而且整個都市都已被侵占了，此時的地球聯邦軍在緊急無策的時候從外地出現了一位機甲戰鬥人，他告訴地球人這有我不用怕，此時說完之後便衝向敵方陣地去擊退敵人。



畫面說明：

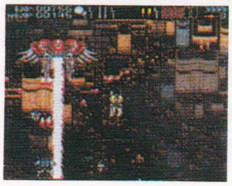
在遊戲畫面中最左上方爲ＥＸＰ經驗值上爲此時的經驗值下爲下一次所需的等級，中間則爲主角的超強武器，右邊爲主角的體力值和速度，飛彈數。





控制方法：

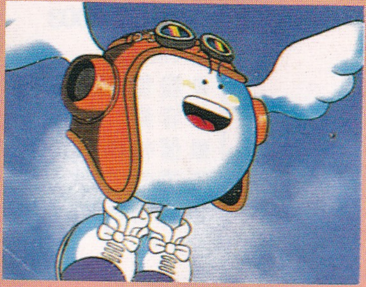
十字鈕爲控制主角左、右、上、下之飛行，Ａ鈕爲飛彈發射鈕，Ｂ鈕爲各種超強武器選擇，Ｘ鈕爲自機的速度調度，Ｙ鈕爲主火力武器射擊，Ｌ鈕爲飛彈特殊武器發射。



▲遊戲流程：

此遊戲中特別的加上了經驗值的系統，只要打敵人到了一個階段之後自然主火力便會得到一個，而武器有基本武器和追蹤光彈、超強雷射、星形流彈等，光是看到這些武器之後，就覺得希望無窮，如果看準時機加以選擇適當武器之後便可輕而易舉將敵人打得落花流水，此遊戲一共有６關，每關最後都有一台强力的攻擊機器人前來阻止，此時不要因小小的困難而屈服。

飛行英雄



編 號:17-0192
- 1992年
- 發售:12月25日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:6分

■公司名稱: *SOFEL*

解　說

這個故事爲在一個奇幻的森林中住著一群愛好自由的動物，天天過著快樂、幸福、自由的生活，而在這森林中住著一男一女，有一天這兩男女在一同玩耍著，在這二位玩耍到最高興的時侯天空上方出現了一位怪物，而這位怪物將這位少女給抓走了，此時這位可受的男主角便燃起心人憤怒之火，並前去拯救這位可憐的少女。



畫面說明：

在平時射擊畫面時左上方爲自己所得的分數，下方則爲翅膀是速度的調整，再左下方爲主角的殘數，右下方爲蛋糕三個蛋糕爲增加自己的武器威力等級一共有三個階段，下方爲炸彈攻擊數。





控制方法：

十字鈕爲控制主角的上、下、左、右之移動，Ｂ鈕爲發射武器鈕，Ｙ鈕爲發射炸彈的按鈕，Ｌ加Ｂ鈕爲左上方攻擊，Ｒ加Ｂ鈕爲右上方攻擊，Ｌ加Ｒ加Ｂ爲後方射擊，選擇鈕爲主角飛行速度調整。



▲遊戲流程：

此遊戲的最終目地就是救回自己的女朋友並且打倒那邪惡的鬼怪，然而在每關之中的最後都會出現一定程度威力的頭目出現，而只要沿路中不斷吃下增强威力的蛋糕之後必可以毫無留情的打擊敵人，其中每關的頭目、小敵人所形成的畫面都非常的可愛，這些可愛的敵人眞令人下不了手，這遊戲過關的重點就是掌握住敵人的移動和攻擊的威力之後，便可輕而易舉的過關。

炸彈小子

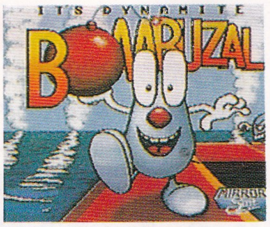


編號:17-0003
- 1990年
- 發售:12月21日
- 容量: 4M
- 價格:¥6500
- 操作:二人玩
- 評價 7分

■公司名稱:KEMCO

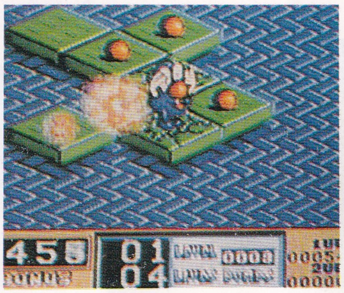
解　說

此遊戲中是充滿了趣味性、挑戰性的一個遊戲，不論是在畫面上、音樂方面上都是一等一的棒，而主角那種可愛又可笑的容貌眞令人噴飯，此遊戲是非常適合男、女、老、少來玩的，不止是主角放炸彈的樣子是一項益智的遊戲，完過之後自己的了，一定令不斷的上昇而變成很聰明的人。



畫面說明:

此遊戲之中最上方即是爲1P的隻數和所得總分，內容畫面做的都很精細，美觀不論一般的益智遊戲都不如炸彈小子。



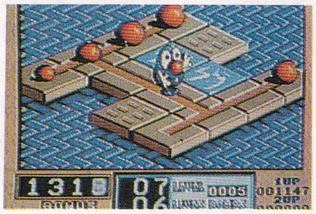


▲遊戲流程:

此遊戲中最重要的就是要靠著冷靜的頭腦和靈敏的反應才會有好的成績出現，如果沒有冷靜的頭腦即可是非常吃虧的，最好不要勇往直前要以平常心去面對才有突出的表現。

控制方法:

十字鈕爲控制主角的左、右、上、下之四個方向移動，A鈕即是爲施放出汽球炸彈，B鈕即爲施後出炸彈，暫停鈕爲遊戲的開始鈕以及遊戲之中的暫停鈕。





滾球大戰

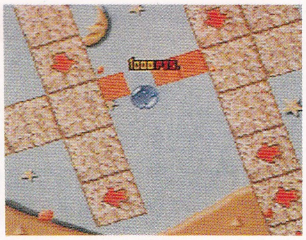


編號:17-0105
- 1992年
- 發售:6月26日
- 容量: 4M
- 價格:¥8500
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: TAITO

解　說

這遊戲是非常有趣的一項精心設計，此遊戲的主角是一顆藍色的球，此遊戲最主要的是要把球送回終點即可過關，但是要把球送到終點可不是一件簡單的事，想要玩這滾球的遊戲就必須要有非常清楚的頭腦、靈活的手指和方向感立體感都要全部具備才能開始進行奮戰，此遊戲最大的特點就是動作的流暢度非常不錯，尤其是在一陣辛苦的轉路中好不容易到達了終點這時的氣紛帶到了最高點。



畫面說明:

在遊戲畫面中最上面的即表示爲現在的總分，和時間還有所花費的秒數等。

遊戲流程:

此遊戲是要靠手指的運用和冷靜的頭腦才能做的出來的，而這遊戲一共有四種模式每一種模式都有不同的難度出現，有的是到特定的障礙物會倒扣時間，也有的是碰到特定的機關會加份和加時間，此遊戲是合成好幾個關卡，看自己是否能夠一一的突破這些危機重重的機關



控制方法:

十字鈕即是爲控制整塊大陸的３６０度移動回轉，A鈕即是控制大陸的回轉，B鈕大陸的回轉，X、Y、L、R鈕即是控制大陸的回轉。



▲遊戲流程:

此遊戲是要靠手指的運用和冷靜的頭腦才能做的出來的，而這遊戲一共有四種模式每一種模式都有不同的難度出現，有的是碰到特定的障礙物會倒扣時間，也有的是碰到特定的機關會加分和加時間，此遊戲是分成好幾個關卡，看自己是否能夠一一的突破這些危機重重的機關，而到達終點完成自己的使命，加油吧！爲了考驗自己而滾吧！

天蠶變

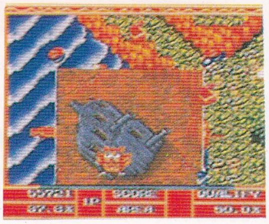


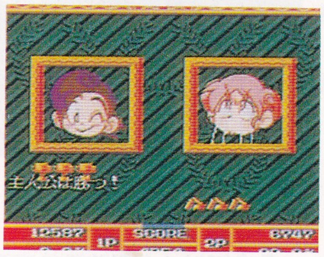
編號:17-0167
- 1992年
- 發售:11月21日
- 容量: 8M
- 價格:￥7800
- 操作:二人玩
- 評價:6分

■公司名稱: DATAM

解　說

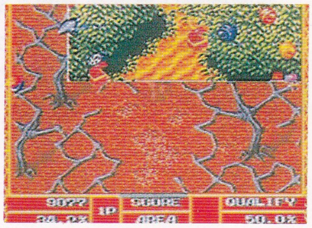
這個遊戲的故事是發生在一個國王的女兒身上，在地球的北方有一個小王國，這個國家內的人民都非常的善良而且愛好和平，整小王國都處在這和平的氣氛之下一天過一天、一年過一年，直到有一天這個國家的另一端出現了一位邪惡的巫婆，而這位巫婆手中有一把邪惡之鏡，有一天這位巫婆威脅國王說將大批的金銀珠寶交出來，便可饒你一死，否則．．．。





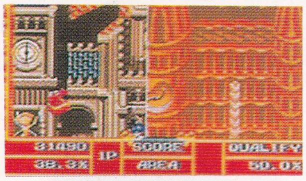
控制方法:

十字鈕爲主角的左、右、上、下之四處移動，A鈕即是爲牽引爆線，B鈕即是爲平常時走路爲加速鈕。



畫面說明:

此遊戲的背景畫面爲千奇百怪，有時在樹上有時在天空、花園、水、火山口內，還有許許多多奇特的景觀出現，在平常時的遊戲畫面之中下方的示圖爲主的分數和隊友的分數，而下面的百分比即是現在所完成收復土地的面積。



▲遊戲流程:

此主角現在的任務就是拯救善良國王的女兒，善良國王的女兒被邪惡女巫給抓了回去此時一共有三位主角供你選擇有男有女也有機器人，選好小物之後便可開始進行使命，此遊戲是利用牽引爆線將土地一格一格的圍起來，假如到了規定的百分比之後便可將公主救回並打倒邪惡的女巫。

雙人俄羅斯

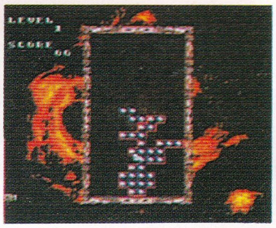


編號:17-0179
- 1992年
- 發售:12月4日
- 容量: 8M
- 價格:￥8300
- 操作:二人玩
- 評價 6分

■公司名稱: K.娛樂園

解　說

跟傳統的方塊俄羅斯大不相同，它是以顏色來區分的比以往的老套方塊俄羅斯更有創意，而只是畫面背景顏色比較差了一點，，不過也可２人同時玩更能添加許多樂趣。

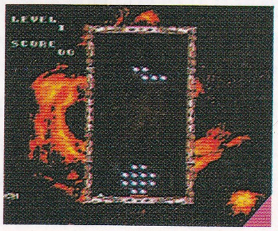






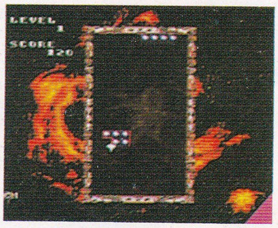
控制方法:

十字鈕：方向控制。
B鈕：方向轉換。
START鈕：暫停。



畫面說明:

1．1Ｐ的方塊陣容。
2．2Ｐ的方塊陣容。
3．背景。

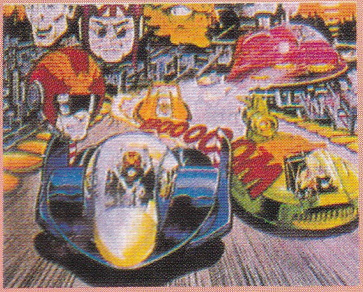


▲遊戲流程:

此款遊戲很適合孩童益智型態，要拼好首先要有快速的頭腦理解力及眼力才能在快速落下的方塊中一一的拼好，很有益智型態的遊戲。



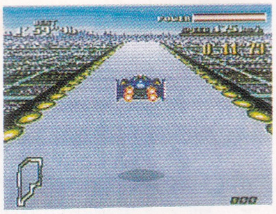
ＦＺ賽車



編號:17-0002
- 1990年
- 發售:11月21日
- 容量: 8M
- 價格:¥7000
- 操作:二人玩
- 評價:6分

■公司名稱: 任 天 堂

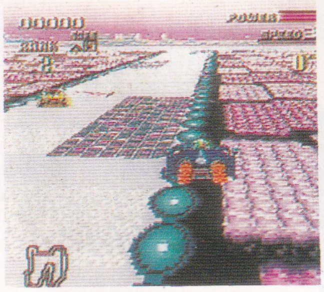
解　說

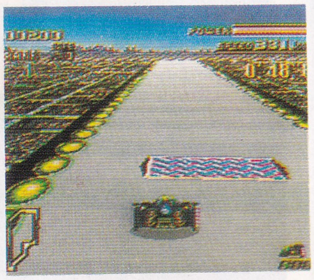


世界最快速的賽車動章一直是所有的賽車選手所要追求的目標，今天玩家們要拿出最高本領的賽車技術來跟同伴或其他國家的選手來一決勝負，現在賽車大會的鐘已經響了玩家們要駕駛著自己的愛車進入場地來跟其他賽手選手決勝負，ＦＺ賽車正是開始了，前進吧！

畫面說明：

分數
時間
能源表POWER
速度
賽程時間





▲遊戲流程：

此遊戲共有１６個跑道場地而每一次都需跑１０圈，而賽車的畫面表示是用由上往下的，即使前方突然有彎路箭頭也會在幾公尺前表示出來了，全部共有３２位來自世界各地不同的國家來參加這次的決賽，而玩家就從這３２位中選出自己所喜愛的賽車手及賽車來進行比賽，每次比賽只有前６名之內就最得分了，直到１６場完看誰得分多那麼最高榮譽的動章就頒給進，加油吧！

控制方法：

X、A鈕：可加速。
B鈕：使速度能夠稍為減慢一點。
Y鈕：緊急剎車，速度表立刻歸零。
L鈕、R鈕：可幫助加速更快。



尾崎高爾夫



編號:17-0008
- 1991年
- 發售:2月13日
- 容量: 8M
- 價格:¥8900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: HAL研究所

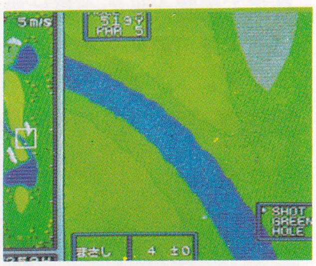
解　說

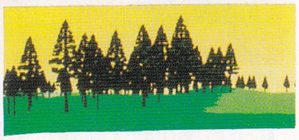


此款遊戲能４個人一起玩，可以和自己的兄弟朋友大家一起來比比自己的球技看誰較爲厲害能比標準桿還要低桿的球技來打出一個漂亮的「博蒂」，玩家能夠選擇自己所喜愛的遊戲模式，共有６種任君選擇且可以欣賞好聽的聲音同時來玩這款尾崎高爾夫的運動遊戲，玩高爾夫球遊戲最重要的莫過於能夠有非常厲害的場地果嶺及風向的準確判斷力及擁有非常好的眼力才能看準球桿擊球的力量及打法，能夠打高也能夠打低全靠這計量表爲準，喜愛打高爾夫球的人不妨試試這個遊戲。

畫面說明：

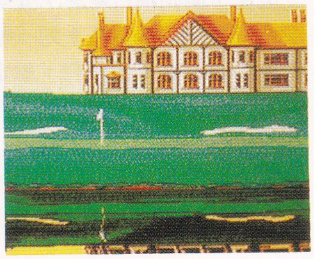
左邊爲簡略圖　左上爲風力風向　右下爲球力計量表　中間爲所在位置





控制方法：

十字鈕　移動　A鈕　打球
X鈕　取消　L鈕　往左調整　R鈕　往右調整　開始鈕
得分表示



▲遊戲流程：

最多可以４人同時玩的高爾球登場了！遊戲模式共有６種，可以設定遊戲的難易度，因此不論高手被學者均能輕易上手，對於音樂只能用一句來形容，那就是棒！因此此時提供一個密技來欣賞這個棒的音樂，先在遊戲一開始選メモリアルショルト再打入MUSIC即可。

飛行俱樂部



編 號:17-0009
■ 1990年
■ 發售:12月21日
■ 容量: 4M
■ 價格:¥8000
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱:任 天 堂

解　說

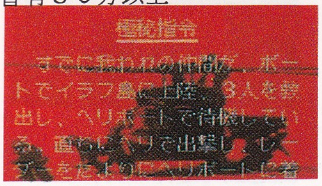
這是在各種美麗的空中間各種空中交通工具，以進入飛行俱樂部，後有各種空中交通工具可以操作，在玩完之後可以評分，評了分之後便會有這個交通工具的指導教練出來告訴玩的人，那裡玩錯了，該如何玩才不會錯誤，例如，降落時不小心飛過頭了，或是機身前頭撞地引致著火，指導教練都會親切的告訴你那裡是要將速度減至２５０，然後先將機身前頭稍微往前下方一點再抬起機身前頭，如此必可順利的降落，也不會飛過頭了，分數必會有８０分以上。

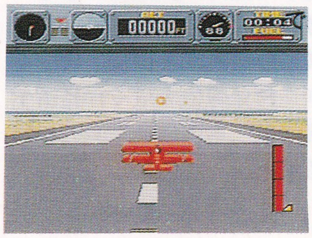




畫 面 說 明:

畫面的左下方為速度表在用噴射器時　右上角也是速度表。





控制方法:

十字鈕　移動　A鈕　噴射、加速　B鈕　減速、不噴射　ＬＲ鈕　切換３Ｄ和２Ｄ畫面　開始鈕　暫停

▲遊戲流程:

這是一個可以遊玩各種飛行工具的遊戲，有滑翔翼、噴射筒，當然飛機也是不可缺少的，且在３Ｄ立體的世界領域中，有各種飛空的交通工具，這些交通工具絕對可以讓玩者完全感受到其實在的操作感，在玩完之後會有教練指導並評分，只要分數到達一定時就可以到另一邊。

綠野高爾夫

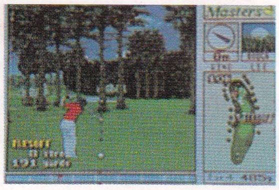


編 號:17-0015
■ 1991年
■ 發售:4月5日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥9800
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: T& A SOFT

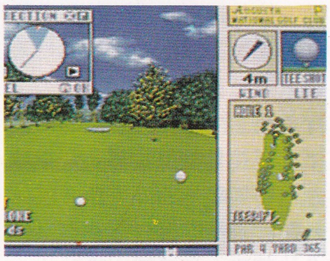
解　說

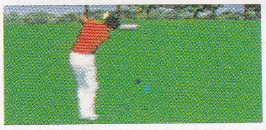
在超級任天堂上首度登場的高爾夫球遊戲共有１８個不同的比賽場地，且人物選擇時都有詳細的能力及水準的資料出現讓玩家選擇，而畫面也和普通高爾夫球遊戲相差無幾，只是超任版所製作的畫面遠勝過任天堂版的高爾夫球遊戲，且操縱方式及指令更為複雜，要打出時須考慮到風向及場地果嶺的位置而且球桿也須要事先決定以免打出時太近或者是超出了球場等，一切都必須要先事先詳細的決定好，同時也能享受打出球時的快感，推薦給喜歡運動指令的玩家們的一款好遊戲。



畫 面 說 明:

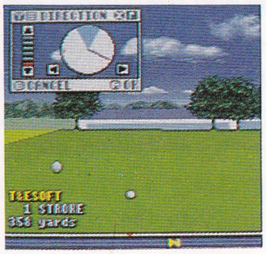
右上為各個球風速等　右下為簡略圖





控制方法:

十字鈕　移動　A鈕　實行
B鈕　決定打球的力量
左上為高爾夫球力量計量表



▲遊戲流程:

這是由日本電腦富士通移植到超任的遊戲，全部為３Ｄ立體式的構圖，可以清楚的瞭解地形，也方便選手取角度，人物的製圖尤其精緻，各個選手的能力均有其完整詳細的依據，使人能很快的投入高爾夫球的世界中，共有１８個比賽場地，是現在時下流行的高爾夫球的超級任天堂版３Ｄ立體高爾夫遊戲。

立體棒球



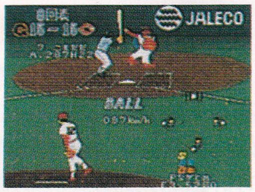
編號:17-0016
■ 1991年
■ 發售:5月17日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8700
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: JELCO

解 說

曾在任天堂版中出現的立體棒球現在更以强大的威力堂堂在超級任天堂上登場了，球隊完全以日本職棒中裡面的比較具有名氣的幾隊强力球隊製作出現於超任上的立體棒球中，每個球隊都有好幾位比較强勁的投手及打擊手，玩家可以和電腦或是跟自已的兄弟朋友一起來玩這款遊戲，打擊及投球的方面是以30度的斜視立體畫面來進行的使玩家能夠投入此款遊戲當中，而打擊出去時守備畫面立即轉爲鳥瞰的俯視畫面更是具有眞實感，是棒球迷們不能錯過的好遊戲。

此款遊戲的畫面都是經過許多的專業人員所精心設計的，是非常的好許多捨身接住球時都有華麗的動畫面是滿不錯的遊戲，推薦給您！



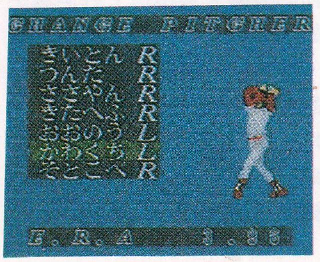
畫面說明：

雙方比數 左上爲回合數、右下爲球數、防禦數字等



控制方法：

十字鈕 移動
A鈕 實行、盜壘、跑壘
X鈕 取消



▲遊戲流程：

只要按搖桿的方向加上B鈕即可投出各種多變化的球，當然也必須要視各個選手的能力球路而定，且立體棒球的音效有加入語音合成的效果，以出色的音樂配上痛快的3D立體畫面使得立體棒球這片遊戲更具超魄力，不過立體棒球的難度算是很高的，畫面的動作也是非常的流暢，並不會使玩的人眼睛很快疲勞。是一片聲光效果俱佳的超立體棒球。

賽塔棒球



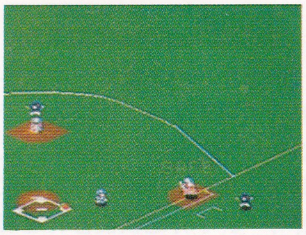
編號:17-0020
■ 1991年
■ 發售:7月2日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8800
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: SETA

解 說

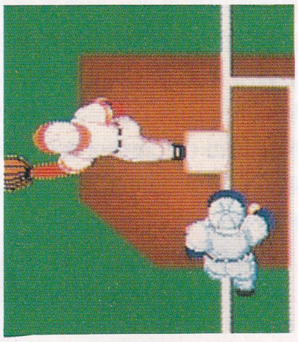
此遊戲與普通的棒球遊戲有著很大的差異他的模式也以RPG的型式方法，在打完比賽後獲勝時就能把球員的能力一一加强，還有也可以在開始前創造一個完全屬於自已的超强棒球隊，比賽時也可以決定自已球隊應賽的次數比賽越多場且獲勝次數越多那麼球員的能力也就增加的越快，而且只要看到我方球員有非常精采的演出或是打擊時擊出一個滿貫全壘打時，可能會興奮的跳了起來，推薦給喜好這種模式的棒球迷一款好的遊戲。

此款遊戲的最大賣點就是在於它的能夠自由的創造出一個超强的球隊，而且遊戲的場地背景也算還可以不失精緻。



畫面說明：

右上爲隊名、防禦率，投手名
右下是打擊率、名字、球數 左上是比賽回數



控制方法：

十字鈕 移動
A鈕 投球、代打
B鈕 投牽制球
選擇鈕 選操作模式等



▲遊戲流程：

此遊戲可選擇比賽次數由10～130次均可，可以在比賽時清楚地聽到各種音源的合成效果，各個人物均很可愛，可在遊戲玩至一定程度後加强選手的能力，如此可特意地訓練幾個强力的對手，可以在玩累時抄好密碼，也可以自由地創造棒球隊伍，這一片是給予玩者很大自由創造空間的棒球遊戲。

超能力棒球

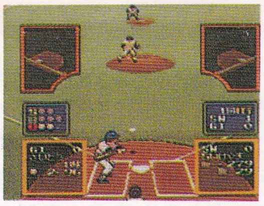


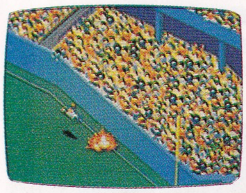
編 號:17-0023
- 1991年
- 發售: 8月28日
- 容量: 8M
- 價格:￥8800
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱:*CALTURE BRAIN*

解　說

這是一款比較特別的棒球賽，投手能投出威力超群的魔球而打擊手卻也能使用秘打來打擊魔球是一款比較具有新鮮感的棒球遊戲，只要打出全壘打就會全場轟動起來是比較適合一些喜歡棒球的球迷值得一試的遊戲。







畫 面 說 明：

①投手所能投的魔球次數。
②投手。
③一壘有人。
④二壘有人。
⑤三壘有人。
⑥打擊手。　⑦捕手。
⑧好球、壞球、幾人出局。⑨投手的能力一表。
⑩第幾回合，那一隊對戰那一隊得分幾分。
打擊手的能力表。

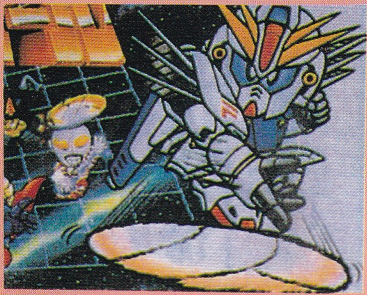
控制方法：

（攻擊方）：A鈕打擊，十字鈕可移動打擊手的方向。X鈕短打。
跑壘十字鈕的方向＋B（如跑向二壘即按十字鈕上＋B）盜壘：十字鈕＋B。
接球以十字鈕來操縱外野手的方向。
快傳：在接到的瞬間以十字鈕＋A快傳給同伴。
牽制：以十字鈕＋A。
跑：接到球之後以十字鈕＋B來決定跑向哪一壘。
投球：以X鈕投出十字鈕控制

▲遊戲流程：

剛開始時玩家可以選擇自己喜愛的球隊來進行比賽而每一位投手所能投出的魔球和打擊手的秘打都是有次數的所以盡不到緊要關頭時最好不要用，在跟第一隊ＳＵ隊決勝負時雙方你來我往的戰況激烈直到第６局我方ＣＢ隊終於發憤圖强以一招秘打法木之葉打法擊中了對方投手所投出的魔球豪鐵球而打出一隻２分全壘打爲我方奠定了勝利的基礎

ＳＤ躲避球



編 號:17-0025
- 1991年
- 發售:7月20日
- 容量: 8M
- 價格:￥9600
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 帕 布 雷 斯 特

解　說

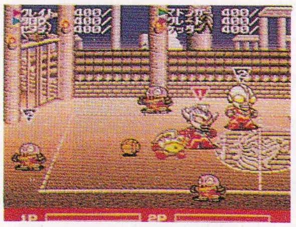
此遊戲是小朋友，大朋友都非常熱愛的運動遊戲，此主角是由卡通中最受歡迎的無敵鐵金鋼、假面超人、剛彈勇士、宇宙怪獸等言幾位出色的人物來進行角逐大賽的冠軍，其中每一位人物都身懷超强的絕招，一使用出來之後便會看見威力是如此的巨大，此刻就讓我們來看看這躲避球的魅力吧！



畫 面 說 明：

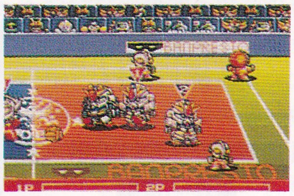
在遊戲中可分成爲兩半部，左半部是爲我方的隊伍，右半部即是敵方的隊伍，下方即是我方的分數和對方的分數。





控制方法：

十字鈕爲控制主角左、右、上、下之四方移動，A鈕即是爲接球、傳球等，B鈕即爲殺球躲球等，B鈕加上A鈕即是爲跳躍之後即可馬上配合殺球技使用出強大的威力。



▲遊戲流程：

此遊戲中的目地就是要打倒躲避球大賽之中所有參加的隊伍們，但是每一個隊伍卻都不是好欺負的，想要贏得這躲避球的冠軍就必須要努力的磨練自己控球、傳球、殺球、躲球的各個技巧，如此一來才有可能得到冠軍。



白熱野球



編號:17-0028
■ 1991年
■ 發售:8月9日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價 7分

■公司名稱:EPIC.SONY

解　說

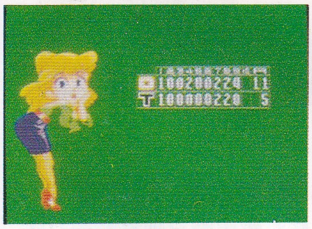
由14個隊伍選出一隊自己認爲最强的棒球隊來進行這場比賽，在比賽中守備側若是以飛撲或跳接的方式來接住球的話則會以精采的特寫鏡頭出現，且鏡頭可算是非常棒的特寫鏡頭而打擊中若擊出全壘打則會有許多情緒激昂的觀衆會發出大聲的歡呼聲來恭喜這位打擊手，而比賽次數可以依玩家喜愛來決定應賽幾場，這款遊戲不論守備打擊或是普通畫面中的製作都是別出心裁的，值得棒球迷所收藏的一款遊戲。



畫面說明:

選擇鈕　查看打者投手能力表
左上爲打擊回數、隊名、比數
右下爲球數





控制方法:

十字鈕　移動
A鈕　跑壘前進
B鈕　跑壘往回跳、投球　開始鈕　查看打者投手資料後按B鈕可更換選手



▲遊戲流程:

共有14隊8種打擊模式，130場比賽，選手的資料均有評分過，參考某些選手的資料，其畫面在超任的遊戲中以棒球來講算是一絕！音效和畫面的製作已經是太合格了，在各種情況，有包含突發情況，都有構圖精美的畫面來配合，另外對於比賽有異議的人，可將比賽場數調少即可。

說實在的此款的遊戲的設計都具有他自己的獨特風格，是很棒的一款運動遊戲。

超級網球



編號:17-0029
■ 1991年
■ 發售:8月30日
■ 容量: 4M
■ 價格:¥7800
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 東京書籍

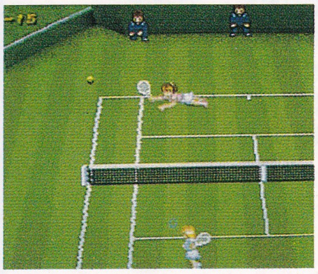
解　說

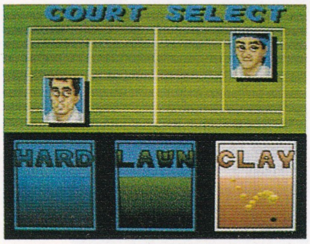
此遊戲是位在廣大的網球場中進行一項世界性的比賽，此比賽中有來自全世界的各個好手都紛紛前來較量一番，在這網球賽之中有成千上萬的觀衆都前來爲選手加油打氣，在這個時候千萬不能夠丟自己國家的面子，而要奮發圖强力爭上遊，而每一個場地都是非常的講究，有PU有泥土還有很多的圖形可供選擇。



畫面說明:

在平常的遊戲之中上方即是爲別國的選手位置，下方即是爲我方的拍球位置，中間即是爲網子如球跑出了界外那可就讓對方得了失網。





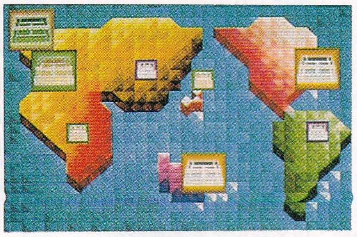
控制方法:

十字鈕是爲控制選手的左、右、上、下之移動和選擇指令，A鈕即爲選手的擊拍打擊，B鈕爲強力打反拍會飛得高又遠，開始鈕即爲正式開始進行遊戲和遊戲中暫停的功能。

▲遊戲流程:

此遊戲最主要的就是要打敗前來參加比賽的每一位選手和進擊決賽，但是想出盡風頭可不是一件容易的事情而是要有眞正本事和靈活的反應和運動細胞才行。





職業足球

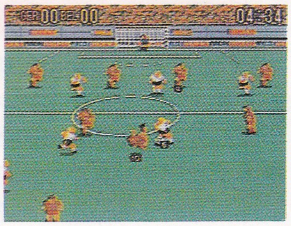


編 號:17-0033
- 1991年
- 發售:9月20日
- 容量: 4M
- 價格:￥8000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 想 像 者

解　說

這是一款算是還可以試試的足球遊戲，畫面是以由上往下看的方式來進行比賽，有來自世界各國的球隊一起來角逐這場比賽的冠軍，此款遊戲的人物及背景設計得不算是很好，不過他開頭時的畫面是以一個足球場飛過來的鏡頭算是非常獨特，推薦玩家茶聊時不妨與自己的兄弟或朋友一起球這樣會更有樂趣。



畫 面 說 明：

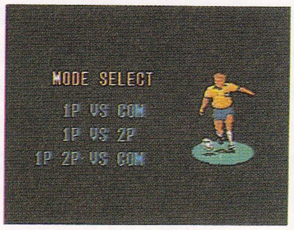
1．球場的縮小全圖。
2．背號幾號的球員正在運球。
3．時間。
4．比數。
5．我方人員的制服顏色。
6．對方球員的制服顏色。





控制方法:

十字鈕：可以移動足球員的方向。
A鈕：長射。
B鈕：傳球；搶球及換人。



▲遊戲流程：

開始時可以依自己喜好來選擇所要比賽的項目，有人對抗賽，世界杯爭賽及練習賽，剛開始不練選擇對抗賽來先練習自己的技術，熟練了之後就可以向世界杯的爭霸賽進軍了，玩家選喜好的一隊然後開始比賽，第一場的比賽開始對方就開始積極的搶球進攻，而我方當然不退讓的反攻回去。如想2人想玩世界杯爭霸賽時也可以選擇，而最後誰能搶到世界杯的冠軍獎杯呢遊戲流程

超火爆摔角



編 號:17-0044
- 1991年
- 發售:12月26日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:二人玩
- 評價 6分

■公司名稱: 休 曼

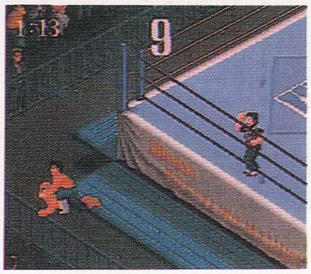
解　說

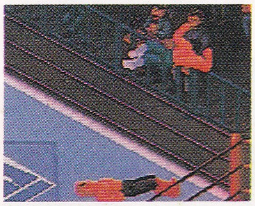
在這世界中除了金錢戰爭之外就是暴力戰爭排第二了，此時可別看暴力是如此的野蠻那就錯了，如果將這打架化成摔角那可不就是兩全其美了，此刻的超火暴摔角是包含了力與美的結合不能說是惡魔的運動，而是在台上做一些與平常人不同的運動而已。



畫 面 說 明：

在正常的遊戲之大左上方即是為我方主角的體力值顯示，右上方即是為對手的體力值，而右下方為此回合的時間而畫面會以左、右來移動。



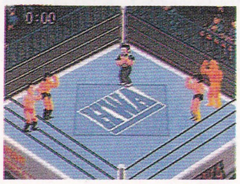


控制方法:

十字鈕為控制選手的左、右、上、下之移動和配合一些超強技的使用，B鈕即是為決定鈕，A鈕也是為選定鈕功能，遊戲中A鈕為腳踢，B鈕為拳打。

▲遊戲流程：

在一開始的時候即可先擇好自己的摔角手，而摔角手一共有9位，而每位選手所使用的必殺技都不同，而每一位都是從世界名地不同的國家而來的，因此一每一每人都有自己不同的性格。





3D足球



編號:17-0050
- 1992年
- 發售:12月13日
- 容量: 4M
- 價格:¥7700
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 休曼

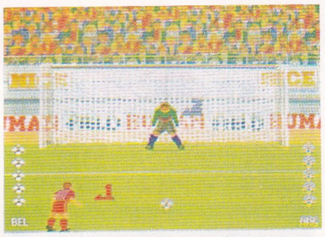
解說

玩家可由12個來自世界不同國家的足球隊中任選出一個足球隊來進行比賽，而主要的是把其餘的11隊球隊把他們一一擊敗之後才算是眞正的勝利，但不要看輕這11隊足球隊，每一隊裡的球員個個都是深藏不露的往往在最後關頭會意外的厲害且全員團結合作進攻球門的守門員，每場的時間都可以設定算是很不錯的設計，值得玩家一玩的遊戲。



畫面說明：

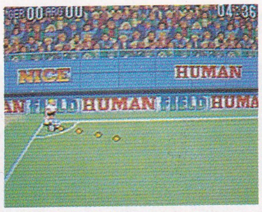
左上爲得分　右上爲時間





控制方法：

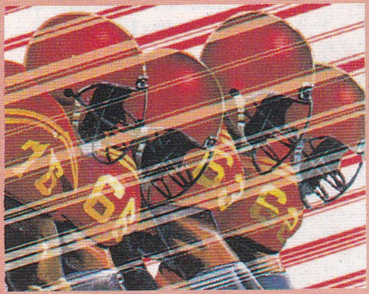
十字鈕　移動　A鈕　傳球
B鈕　踢球　Y鈕　截球
選擇鈕　暫停



▲遊戲流程：

這是以立體3D的構圖方式來製作的足球遊戲，共有9種攻防陣勢，共有12個足球隊伍，對手是一個心一個强！可自由設定時間，由於畫面均爲3D立體的因此玩起來很具有魄力，畫面眞實感十足，爲足球迷必備的遊戲，未來3D足球的典範。共有3種立體3D足球模式可選。
3D足球

美式足球



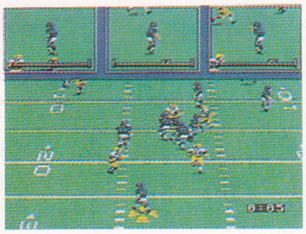
編號:17-0057
- 1992年
- 發售:1月17日
- 容量: 8M
- 價格:¥7900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 想像者

解說

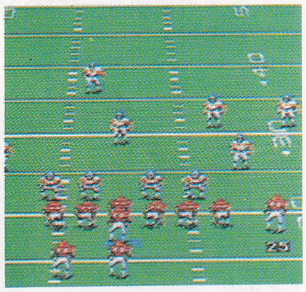
把美國的盛行運動橄欖球搬上了超級任天堂上的螢幕來了，而此款遊戲最爲重要的就是戰術的應用其次是攔球或是拿到球閃避對方的飛撲進而達陣，而守備或攻擊時的戰術又分爲很多種必須依當時的陣容而定，決定好了就立刻衝鋒陷陣務必要搶到球或是拿到球向對手的陣地移動，如此反覆進攻即可，也可以跟兄弟朋友一起玩此遊戲互相磨練自己的技術及戰術的應用和靈活的動作操作，此遊戲可以算是很不錯的了，推薦給玩家們。

此款遊戲是經過許多專家合力製作的，一款運動遊戲不論場地背景及球隊的設計方法，均有他的獨特風格，也很適合初學者玩的一款遊戲。



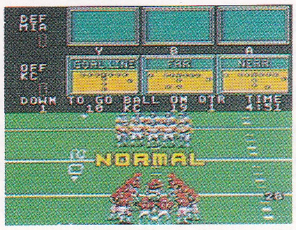
畫面說明：

左上爲隊名、點數　右上爲攻守表
右下爲殘餘時間



控制方法：

十字鈕　移動　A鈕　投球
B鈕　調計量表
選擇鈕　出現錄影機並可使用
開始鈕　設定時間、暫停



▲遊戲流程：

這片美式足球是日本的想像者公司經過各個資料收集完整而製作出來的遊戲，因此各種設計均事先爲玩者設想到了，使人能輕易進入情況的美式足球，例如玩遊戲至一半時可按選擇鈕將前半場的過程再重覆地觀看一次，且可使用美式足球（橄欖球）的多種戰術，是一片不論美式足球的高手入門者均可輕易進入情況的好遊戲。

立體賽車

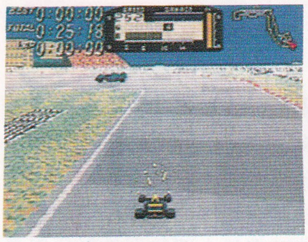


編號:17-0062
■ 1992年
■ 發售: 2月21日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8900
■ 操作:一人玩
■ 評價:8分

■公司名稱: SETO

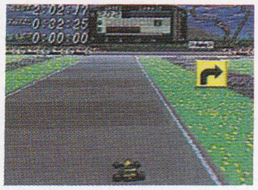
解　說

這是一項做的非常不錯的遊戲，不管在整体畫面也好或者令人振奮的音樂也好都做的很棒，此遊戲的最終目的就是贏得這世界冠軍的榮耀，而想贏得世界的冠軍可不是一件簡單而容易的事情，而是要從世界中的國家一個賽車場慢慢的推進，而且從每一場比賽結束後如果有得到好一點的名次之後便會給你一些賞金，而這些賞金是供來修車、改裝之用，引裝的錢數愈多則賽車的性能也會因此而增加，如果想在賽車場上出風頭的話就好好表現吧！加油！



畫面說明：

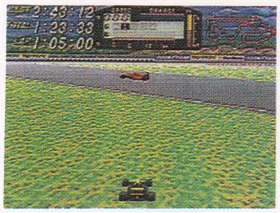
在平常遊戲時主角車子爲正下方的賽車，左上方即是自己跑一圈的時間和現在所花的時間，中間則是爲自己車子的儀表板，上面指示爲現在的時速和現在的排檔數，和速度表格顯示，而這遊戲的背景天空就是天空樹林就是樹林。





控制方法:

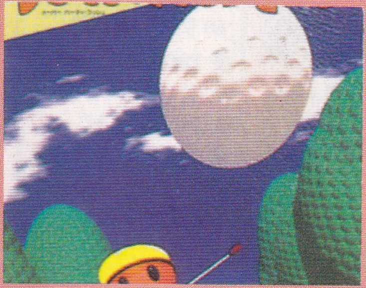
十字鈕爲控制車子的左、右移動和游標的上下移動選擇。B鈕爲比賽時的加速鈕。Y鈕即爲比賽時的剎車鈕。L鈕爲退擋功能。R爲進檔的功能。



▲遊戲流程:

一開始決定好參加世界賽車大賽之後，馬上到賽車場中休息和練習，等一切就緒之後便馬上開始進行排名賽，想要進入這排名賽就要花１０００元報名費才可參加，如果排名賽好的話更有助於每一場進行的眞正比賽如過果比賽得到前幾名之後便有一大筆的獎金給你，而你可以力用這筆獎金來好好改裝一下來爲下一場比賽做最好的準備。

超級高爾夫

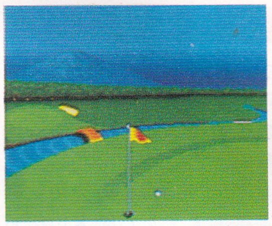


編號:17-0065
■ 1991年
■ 發售: 7月 9日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥7500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: DATA

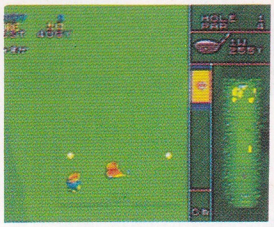
解　說

這一個遊戲是在大型高爾夫球場上舉行一場高爾夫的比賽，在球場上許許多多的知名高爾夫球員也前來較量一下球技，此比賽的過程中是算一個績分的比賽，在一天打下來看誰的總績分愈多誰就是冠軍，可是想的輕鬆得冠軍可不是一件容易的事情，而是必須要靠自己冷靜的判斷能力及判別風向•要使用那一個桿子這些都是非常重要的，如果以上這幾點都全部注意到之後那你便成爲一流的名高爾夫專家。



畫面說明：

此遊戲的主遊戲畫面爲在高爾夫球場上，而最左邊的畫面則爲高爾夫球場上的俯視圖，在旁邊的則是打擊的力量表，力量全滿並不是較遠而是要選對桿子才能發揮效用。





控制方法:

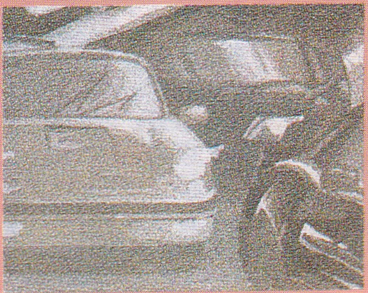
十字鈕爲遊標的左、右、上、下之移動，和球和桿子的打擊點。B鈕爲說話加速。X鈕即是爲和球員說話。Y鈕爲打擊鈕、決定鈕。



▲遊戲流程:

遊戲的一開始選則幾人玩•男生或者是女生•輸入姓名，全部齊全之後便可選則場地開始進行遊戲了，這高爾夫球場一開始即可選場地，決定之後便開戰了，此遊戲的一開始在起點準備打擊，而打擊之前必須選擇好桿子才行打擊否則力量全滿但是桿子不對也是徒勞無功，因此好的桿子才會有好的成績出現，此刻的排名賽是決定玩家是否能進入世界高爾夫的會員，加油吧！

大賽車



編號:17-0070
- 1992年
- 發售:3月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 那克沙特

解　說

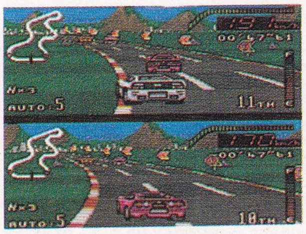
由勝利音產製作的雙人賽車，題材是取自於美國的越野大賽車，可以在比賽時間以外購買越野大賽車所使用的武器，可在進行正式比賽時使用武器來干擾敵人，當然敵人也很有可能會使用武器來防礙阻擾你在比賽場上的行動，此片加入多種親切設計大膽地採用，而且也可以自己設計比賽場地，是一片操作多樣化的遊戲。

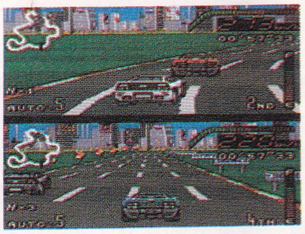
此款遊戲不僅有賽車的緊張刺激的速度感，更添加了武器阻擾時的驚險及轉彎時刺激感，而此款也能雙人一起玩更有樂趣，很值得賽車迷收藏的一款遊戲。



控制方法:

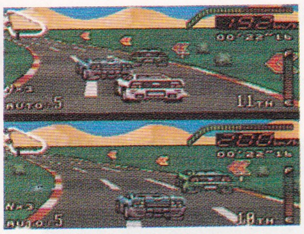
十字鈕　移動　L鈕　往左彎L
R鈕　往右彎　B鈕　加速





畫面說明:

畫面右上為比賽時間
左上為比賽場地的地圖
右下為殘餘時間比賽圈數



▲遊戲流程:

剛開始時可以決定好車子本身的性能之後，便可進入比賽場地之中了，只要能在比賽中能取得前3名之內便有一筆很可觀的金錢收入，此時便能先加强車子本身的性能，對於武器的防禦力也要提高接著在購買能夠阻擾敵人的前進了；此款遊戲的操作度也算是滿困難的，比較適合對賽車遊戲有概念的玩家們能夠一玩的好遊戲。

明星棒球



編號:17-0073
- 1992年
- 發售:3月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥7900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 拿姆科

解　說

此棒球遊戲是一項非常令人著迷的運動，在戶外中晒著太陽在棒球場上揮著汗努力的為自己球隊盡心盡力的得分，而球場中的每一位觀眾球迷都吼破了嘴最主要的目地就是看著球員打出完美的全壘打才能夠安忍觀眾的心。



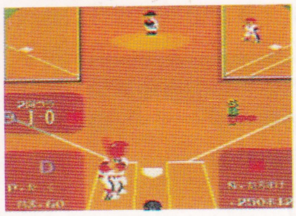
畫面說明:

此遊戲中的左下方為自己隊伍的分數和對分數，右下方則是投手所投出的好球數，壞球數以及出局人數，最卡方為打擊手，中間為左上方為一壘手，上方為二壘手，左上方為三壘手。



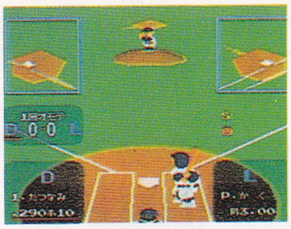
控制方法:

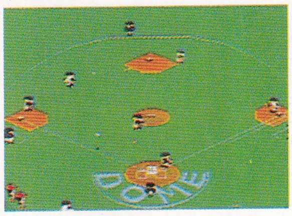
十字鈕為控制人物球員的左、右、上、下之移動，A鈕為打擊功能和投球功能，B鈕為打擊鈕以及投球鈕，開始鈕為遊戲的正式開始和途中更換投手或打擊手。



▲遊戲流程:

此比賽的一開始就馬上先選擇對於　自己有利的球隊，而球隊一共有7、8隊之多直令人眼花瞭亂，選好擇好之後便可開始進行世紀大對決了，只要自己的分數比對方的即可勝利。





賽車大獎賽

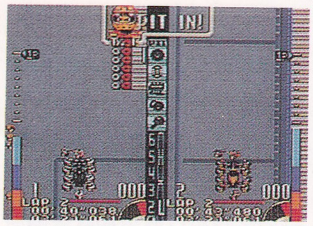


編號:17-0076
- 1992年
- 發售:2月21日
- 容量: 8M
- 價格:¥8900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: SETA

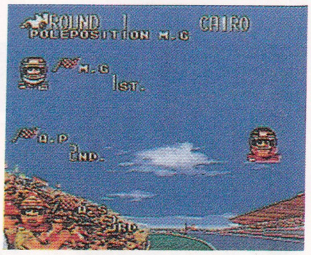
解　說

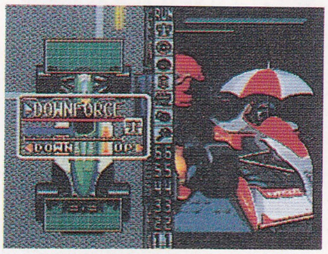
此遊戲是爲在巴黎所舉行的賽車比賽，此比賽之中有全世界數一數二的賽車選手都紛紛前來參加比賽角逐冠軍，這是具有速度感，則激感的一場比賽，在現場有許許多多的賽車選都前來加油！打氣，這種熱鬥的氣紛也只有在賽車場中夠看見的。



畫面說明:

在正常的遊戲之中畫面的上方爲自己愛的時速表和檔數。



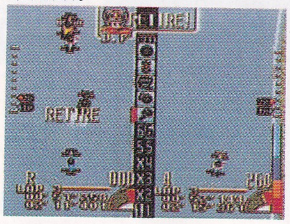


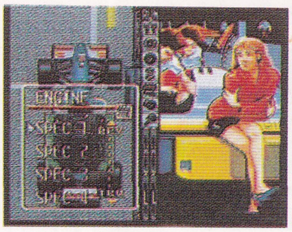
▲遊戲流程:

此比賽是爲全世界中的賽車好手前來比較一下高低，這場比賽可以說是世界舉目的焦點著在這場比賽之中勝利的話便有大筆的獎金等著你，還有香檳等著你。

控制方法:

十字鈕爲控制車子的左、右之移動以及指令上下的選擇移動，A鈕即爲車子的喊低速度，B鈕爲車子的加速鈕，開始鈕爲遊戲的開始或者是遊戲途中做暫停。





足球英雄

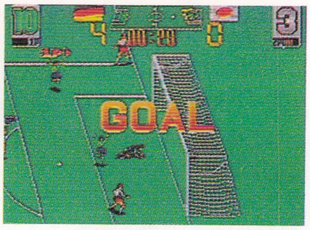


編號:17-0077
- 1992年
- 發售:3月27日
- 容量: 4M
- 價格:¥8000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: TAITO

解　說

想必大家都聽說過足球運動吧！此足球運動在歐美地區都非常的受歡迎當地的居民也因足球運動而一天又一天的吸收此知識而成發源地，此足球英雄就是在足球場中揮汗盡情的表現團隊精神而爭取榮譽，當然在比賽中常有的一句話即就是勝不嬌敗不餒。



畫面說明:

在遊戲中畫面的左上方即是顯示我方球隊的分數，右邊則是對方球隊所進球的分數，中間則爲這半場中的所需時間，右下方則是爲全球場的遊視圖。





▲遊戲流程:

此遊戲的大胖利關鍵就是要將球一一的踢進對方玩球隊的網子內即可獲勝，但是對方的球隊也不是好欺負的，他們也是會與你互相爭球踢進對方的網子內。

控制方法:

十字鈕爲控制選手的左、右、上、下之四方移動，A鈕爲踢球，B鈕爲鏟球，X鈕爲頭頂球，開始鈕爲遊戲正式開始以及遊戲途中作暫停。





超級職棒



編 號:17-0079
- 1992年
- 發 售:3月27日
- 容 量: 8M
- 價 格:¥7900
- 操 作:二人玩
- 評 價:7分

■公司名稱: N.MCO

解　說

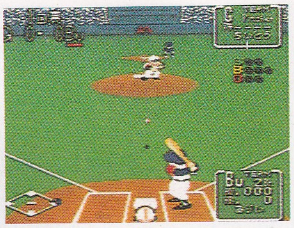
玩家可以從２４個球隊中選出一隊來進行比賽，或是個人一起來對抗更有樂趣，此款遊戲中的棒球選手都是以卡通人物來設計製作成的，人物有高矮胖瘦不定且做的很好笑，也可以擔任教練來培養選手們的球技打擊力及守備力等，是和別種棒球遊戲不同，而球員也可用挖角的方式把能力強的球員拉攏過來，我隊增加戰力，在比賽中投手也能投出各種不同的球路，是一款滿不錯的運動遊戲。

超級職棒光是看開頭畫面就已經很華麗，而此次的每個球場均有詳細的介紹，以及精緻的特寫，兩個人一同對抗時更能添加無形的樂趣，是很棒的好遊戲。



畫 面 說 明：

左上爲３壘、右上爲１壘、中間下方爲打者、左下爲比賽回數和球隊、右下爲球數、左下底角右下底角　隊手名資料

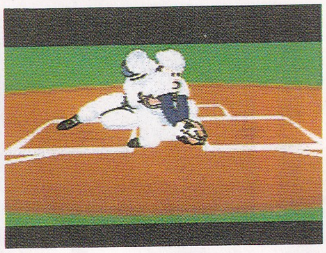


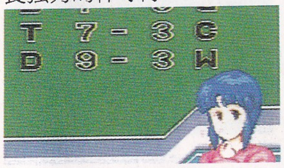
控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停，B鈕　切換畫面　A鈕投球　X鈕　打擊　L、R鈕可短打和長打

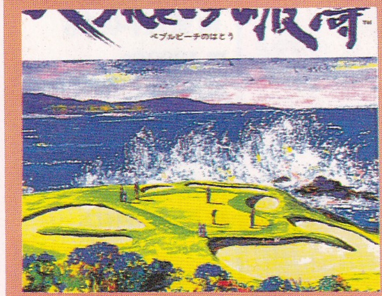
▲遊戲流程：

有２４個隊伍可供選擇，每一隊均有其本身主要特色！要計算好各隊個性實行後才能百戰百勝，有多種遊戲模式可選擇，也有多種花樣式的投球，有３種球場可選擇，當個性相同但球場不同，其投手球路並沒有改變，可以選擇教練模式，可以當個棒球教練，自己來培養強力的棒球隊。





波濤高爾夫



編 號:17-0086
- 1992年
- 發 售:4月10日
- 容 量: 8M
- 價 格:¥9800
- 操 作:二人玩
- 評 價:7分

■公司名稱: T& A SOFT

解　說

這是Ｔ＆Ｅ軟體公司和美國某一家著名高爾夫球遊戲公司共同製作，爲了要把世界上最難打上果嶺的洞場地設計出來，特別花了二年實地研究，在玩遊戲時可以發現和眞實場地。相差無幾，從場地上並可看到大海，其中視窗畫面之方便也，只有親身體驗才會瞭解。

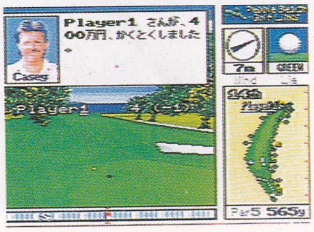
以著名的高爾夫球場爲主要舞台，在此和各國著名選手比賽，片子不論在音聲效果還是遊戲畫面上皆有傑出的表現。



畫 面 說 明：

上方爲人物和訊息顯示畫面　右上方爲風向和球的畫面　右下方則是整個場地的縮小視圖　左下方爲球距離果嶺上目標洞的位置



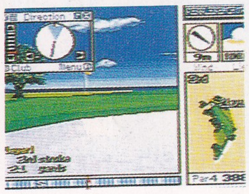


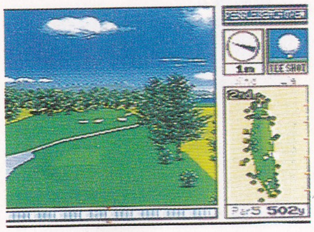
控制方法：

十字鈕　移動　X鈕　擴大視野畫面　A鈕　回到前一個視窗畫面　B鈕　到下一個視窗畫面　Y鈕　取消主視窗畫面　選擇鈕　移動視窗畫面至任一地點

▲遊戲流程：

以世界著名的高爾夫聖地，美國的某著名高爾夫場地爲其舞台，在以遊戲中畫面均以３Ｄ立體來表現，使得畫面上的製作更加得精緻，音聲效果也做得很好，愛好高爾夫的人可不要錯過這片了。





WWF摔角



編號:17-0088
- 1990年
- 發售:4月24日
- 容量: 8M
- 價格:￥8800
- 操作:二人玩
- 評價 7分

■公司名稱：業克姆

解說

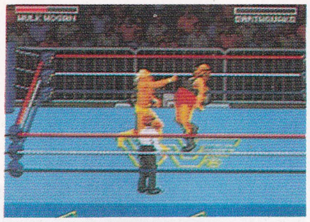
這是一片以相片合成技術加卡通人物效果的摔角遊戲，可兩人對戰，也可以一人控制兩和敵手也是兩人來進行對戰，以使出多種強力絕招，其中絕的靈活眞實性，也只有親自觀的人才會瞭解製作WWF摔角戲小組成員的辛勞，裡面的摔好手完全是按照眞實人的樣子，本身擁有之絕招製作而成，不可惜。

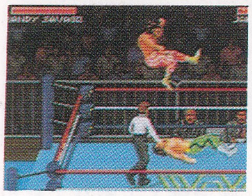
此片做得還算是不錯，以相片中的眞實人物配合至卡通的動畫，這構想也算不錯，可惜是取相技術有待改進，不要再使超級任天堂的摔角迷失望了。



畫面說明：

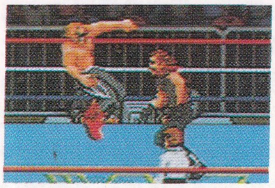
左上方爲我方體力　右上方爲人體力





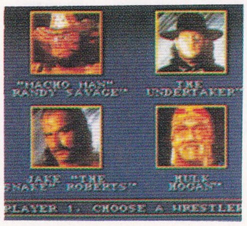
控制方法：

十字鈕　移動　開始鈕　暫停
B鈕　用拳頭打敵人　A鈕
敵人　X鈕　抓敵人　Y鈕
步　Y鈕B鈕　跑步飛



▲遊戲流程：

以前在超級任天堂版的遊戲中，以摔角做得最差了！此次的WWF總算替超級任天堂的摔角製作公司爭回一口氣，音聲效果尚可。



世界盃足球

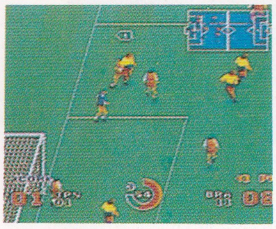


編號:17-0091
- 1992年
- 發售: 6月20日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:二人玩
- 評價:6分

■公司名稱: *JALECO*

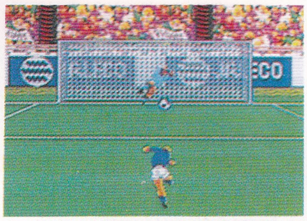
解說

這一個遊戲是在一個巨大型的足球場之中進行的比賽，而這足球大會發布出邀請函之後從世界各地許許多多的國家著名的足球隊都紛紛前來報名，這一場球賽是已經轟動了全世界，此比賽著名的國家有美國、日本、義大利、墨西哥、加拿、大巴西還有許許多多國家的足球代表隊前來和每一國交手，而這世界足球盃的冠軍會落誰家呢？



畫面說明：

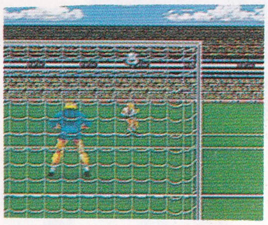
此遊戲進行畫面中左下方則爲1P的分數，右下方則爲COM或者是2P的分數，中間則爲時間。右上方爲全部球場的鳥瞰圖。





控制方法：

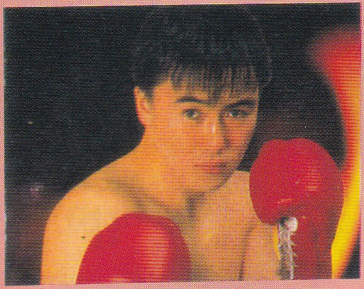
十字鈕爲控制每一位球員的左、右、上、下之移動和游標上、下之移動，A鈕爲奮力踢球，B鈕也是用腳踢球，X、Y則爲踢球、剷球。



▲遊戲流程：

此遊戲的最終目的則是將球踢進對方的網內即可得分，在搶球過程之中必須注意各項規定否則怎麼犯規都不知道，此最好的方法就是剷球功夫，在踢網進去的那一剎那不知迷死多少熱愛足球的球迷們，此時讓我們做一下足球場上的風雲人物吧！

拳鬥王



編號:17-0092
■1992年
■發售:14月28日
■容量: 8M
■價格:¥8300
■操作:二人玩
■評價:8分

■公司名稱: SOFEL

解　說

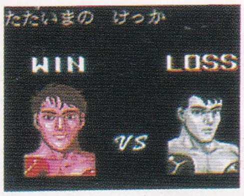
可以雙方互相對戰進行拳擊死鬥！並可在打勝時抄好密碼，以後做爲接關用，在比鬥畫面上皆可看到我方和敵人的樣子，由人物的樣子來判斷是否人物的個性就是這樣此種設計對於玩者是非常親切的良好設計。

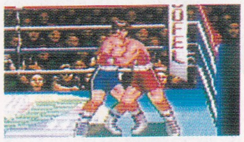
此片各處製作均不理想！目前的製作方式有待改進、音效算尚可，但是畫面單調得使人無法接受。

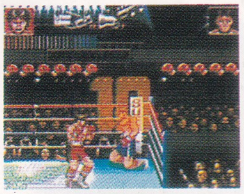


畫面說明：

右上角邊爲人物樣子：左上角爲人物體力　右上角爲人物體力中間爲回合數剩下之時間　左邊爲打拳數　右邊爲打拳數







▲遊戲流程：

不是不個好玩和吸引人的拳擊遊戲，各方面均不成熟，不太能使大衆接受的畫面和音效，只能說期待SOFEL以後再來製作一個好遊戲來爭回面子。

控制方法：

十字鈕　移動　A鈕　往後跳A B鈕　打拳　L鈕　防禦時可以回復體力
R鈕　在攻擊時可以回復打拳數
開始鈕　可以暫停在上邊角爲人物樣子可以由樣子看出此人的個性





超級F 1大賽車



編號:17-0096
■1992年
■發售:11月12日
■容量: 8M
■價格:¥8900
■操作:二人玩
■評價:7分

■公司名稱:VARIE

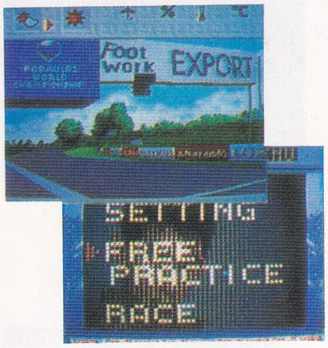
解　說

這是一塊訓練手指、眼力及反應能力的一款賽車遊戲，共有１４位來自世界各地不同國家的賽車選手７個類型的賽車而在１６個不同的跑道來決勝負，雙人玩時更能顯出激烈的競爭不過操作非常困難，時常操作不好會有衝出跑道或與人相撞的事情出現，不過如能善加利用也能有跑出前６名的機會。



畫面說明：

標準時間
現在時間
速度
速度表
時速





控制方法：

十字鈕：左右移動著賽車的方向。
B鈕：加速，但遇到急轉彎時可加上Y鈕來一個瞬間減速，在速度３００多時再加上X鈕可讓速度更快。
Y・X鈕：同上用法。
L鈕：在高速中按一次可讓速度表格減１格。
R鈕：在高速中按一次讓速度表格能昇一格，不過速度不夠時不能使用。

▲遊戲流程：

此遊戲１人或２人都可玩，雙打時也可以選擇預賽或是決賽等，選擇了好就可以依玩家的喜愛來選擇賽車的車牌及本身了，好了之後就可以開始和同伴或電腦所操縱的車輛來比賽了，假如選擇了決賽就必須由第１關的跑道開始每次都得跑十圈，可以先試跑來熟悉一下這跑道的特徵，然後就可開始只要前３名內就會有特寫的鏡頭哦！各位玩家們拚拚看吧！

甲子園II

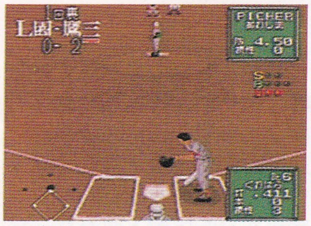


- 編 號:17-0101
- ■ 1992年
- ■ 發售:6月26日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥8900
- ■ 操作:二人玩
- ■ 評價:7分

■公司名稱: K.娛樂園

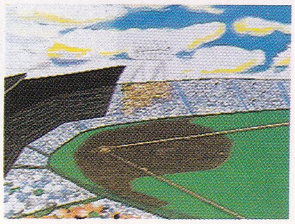
解　說

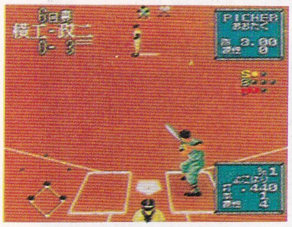
此甲子園是一個日本棒球的簡稱在此棒球中都是由高中生所組成的，由於17、18歲的學生正值黃金時段因此體力、臂力、速度都是尖峰時期，所以如此才會吸引許多熱愛棒球的人前來觀賞，此刻的球場中已經有許多球迷等待球賽開始，不論誰輸誰贏都不會怪對方這才是甲子園的優點所在之處。



畫面說明：

在一般畫面遊戲中左下方爲我方和對方的分數顯示，右下方則爲投手所投出的好球數、壞球數、出局人數等，下方則爲打擊手，中間爲投手。



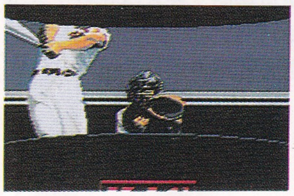


控制方法:

十字鈕爲控制球員的左、右、上、下之四方移動，以及選擇指令時上、下的控制，A鈕短打，B鈕爲平常打擊和投出球，開始鈕爲遊戲正式始和比中作換打擊或者是換投手等。

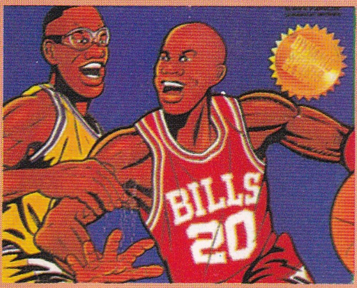
▲遊戲流程：

此棒球的比賽之中一共有非常多隊的球隊前來報名參加比賽，而他們可是非常强勁的隊伍沒有三兩下可是會被淘汰的，此時要記住三個字即可勝利即就是快、準、狠。





超級職業籃球



- 編 號:17-0102
- ■ 1992年
- ■ 發售: 6月26日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥8600
- ■ 操作:二人玩
- ■ 評價:6分

■公司名稱:HAL研究所

解　說

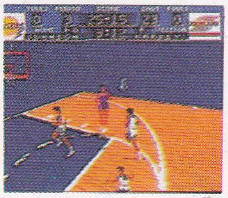
說到籃球雖然這項的運動每個國家還不足以和美國的瘋狂而相提並論，這超級籃球就是一款能夠發揮出在現場看那籃球比賽的緊張氣紛，不論是在球鞋和地面互相磨擦的聲音，或者是球進入藍框時回轉的聲音，都足夠使人發出讚美聲，而如果有禁位球員犯規之後裁判吹了哨子現場旳觀衆也會隨機起鬨，此時讓我們買好零嘴一同前來欣賞這一場精彩的球賽。



畫面說明：

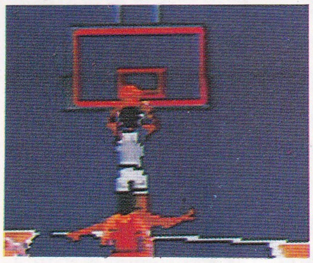
這項遊戲中是由立體斜45度角的畫面所構成的，而玩家有斜上往斜下看過去的感覺，決對不會使玩家有球員把球遮住的煩惱，而在畫面之中最上方則爲兩對的分數和大會所規定的時間，地主隊犯規的次數、現在的節數、半場所剩的時間。





控制方法:

十字鈕爲控制人物的左、右、上、下、之移動，B鈕則爲傳球，A鈕即爲跳越鈕。



▲遊戲流程：

這一個遊戲之中每一隊球隊的隊名是完全依照美國職業籃球聯盟來分，這各種球隊一共有28種，可以依自己的喜好來選擇，而籃球界中有中央聯盟、大西洋聯盟、中西聯盟太平洋聯盟，在每一隊的選手之中個人資料一共有10個項目，其中候補的球員當然也包括在內，而從每一隊12位球員之中你可以依自己的喜好將他們資料重新編排

保齡球

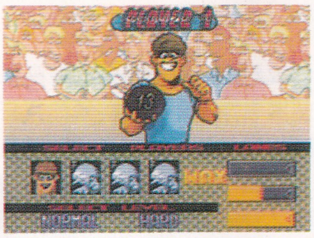


編 號:17-0109
- ■1992年
- ■發售: 7月 3日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥8300
- ■操作:四人玩
- ■評價:6分

■公司名稱: *ATHENA*

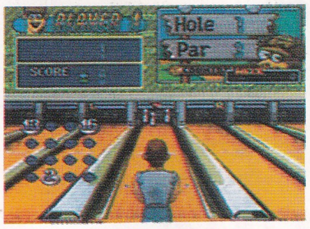
解　說

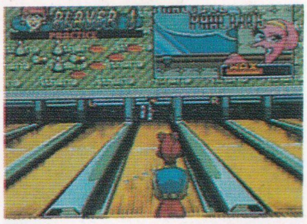
這一項遊戲最多能夠四個人一起來玩，而人物中分別二位白人和二位黑人，他們對於保齡球的熱衷度可以說是１００％，四個人都有自己獨特而不同的優點，保齡球這項室內運動對於不想晒太陽的你來說可是一大福音，此四人同樂可以增加友誼，另一方面也可以展現自己身手的大好時機，此時讓我們一齊進入這保齡球館中，來好好舒解一下緊張的情緒。



畫 面 說 明：

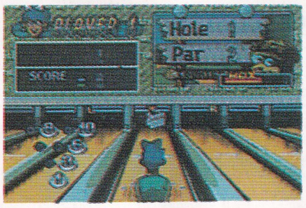
在平常遊戲之中上方的視窗，有顯示出現在玩家的容貌、主角的投擲保齡球的數目、力量表、現在瓶子的殘數等，如果要打出一個滿分的成績單就必須要付出代價才行。





控制方法：

十字鈕爲左、右移動方向以及各種指令選擇，A鈕即爲投擲保齡球之決定，B鈕也是主角投擲保齡球之決定，L鈕即是爲瞄準點向左方移動，R鈕爲瞄準點向右方移動。



▲遊戲流程：

此遊戲的一開始就可以選擇要幾人玩，決定好了之後便開始進行保齡球的比賽，此保齡球的比賽每一個人都有１０顆球供你亂打，等到１０顆球全部一一打完了之後便可以進行計分，看那一個人的分數累積最多誰就是冠軍，但想得第一名可不是容易的事情，而是要看畫面中的瓶子位置之後自己再以左、右調整，全部齊全之後便拿出全身的力量用力一擲便會有令人快樂的結果出現。

新世紀大賽車



編 號:17-0111
- ■1992年
- ■發售:3月19日
- ■容量: 8M
- ■價格:￥8800
- ■操作:二人玩
- ■評價:7分

■公司名稱: *TAKARA*

解　說

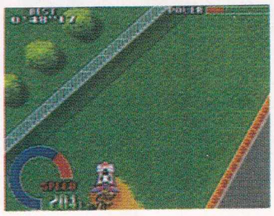
緊張又刺激的賽車遊戲一向都是滿受歡迎的，但這款的遊戲卻是與眾不同，每台車子均風於未來的賽車，且在比賽場中會依駕駛者的能力而來加强賽車本身的裝備，而最有一看的值價莫過於這些未來賽車的車子鏡頭特寫，非常的漂亮且音效也做的非常的棒，而每個舞台的場地也做的非常的棒，不論速度感或是緊張刺激的超越快感都能讓你全部的體驗到是一款非常獨特的賽車遊戲很值得玩家收藏。



畫 面 說 明：

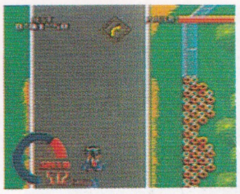
左上爲時間、名次　左下爲速度　右上爲車體狀態　右下爲選手長相





控制方法：

十字鈕　移動　A鈕　加速
B鈕　減速　R鈕　超動力
加速　Y鈕　車身變形
L鈕　向左轉　R鈕　向右轉



▲遊戲流程：

這是由日本著名卡通新世紀賽車移植至超任的賽車類運作遊戲，在遊戲過程中均會穿插一些引人入勝的情節，在遊戲中每張圖片均和卡通上的圖片相差不遠，且音樂也是悠揚輕快，每台賽車身均經過獨特的拉風流線形設計，共有多種模式可遊玩，在全過時打入全過時抄的密碼，即可任選敵手的所有賽車。

究極足球



編號:17-0119
■ 1992年
■ 發售:7月24日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8700
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: SAMY

解　說

此足球中一共有8種遊戲模式可供玩家選擇，有的是正常的比賽，練習傳球，練習射門，24國的對戰，8國的對戰，6國對戰，改變風向、時間等環境因素的選擇，全部選定好了之後便可開始進行舉世聞名的最終足球生死大車拼，此刻每一位球員可以說是卯足了勁向前衝去。



畫面說明：

在一般平常遊戲之中左下方爲選手的姓名，中間爲這一半場的時間，右下方爲我方和對方的分數，左上方爲全部球場的俯視圖。





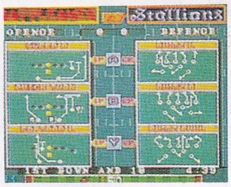
▲遊戲流程：

此遊戲中前來參加比賽的有24支隊伍前來報名，每一個隊都是有備而來，其中强勁敵人有義大利、古巴、巴西等這些隊伍可不是等閒之輩因此在和這一些隊伍較量之前可要有心理準備才行。

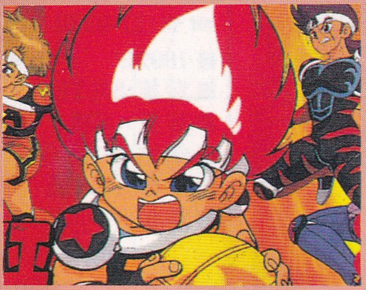
控制方法：

十字鈕爲控制玩家左、右、上、下之移動，A鈕爲選擇題目時的決定鈕，B鈕爲改變選擇鈕，X鈕爲傳球。Y鈕即爲鏟球，開始鈕爲的戲中的一時暫停鈕以及開始遊戲鈕。





火焰躲避球

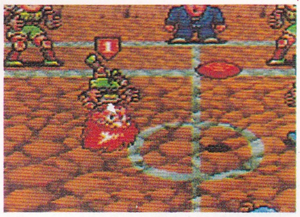


編號:17-0125
■ 1992年
■ 發售: 7月17日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: SUN SOFT

解　說

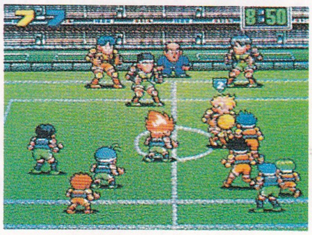
從原作漫畫書上改編而成的火焰鬥球兒彈平在超級任天堂公開登場了，從校內的對抗賽一直延伸到全國大會的準決賽每一場都有著非常華麗的動作且與强敵對抗的時候都有很漂亮的動畫面而打敗了强敵之對手也能吸收他們優秀的球員是一種很值得喜愛這本漫畫的遊戲高手值得一玩再玩的遊戲。



畫面說明：

①我方殘餘在內野的人
②現在所剩餘的時間。
③現在在內野的選手。
④球。
⑤我方的選手。
⑥對方的選手。





控制方法：

十字鈕：可上下左右的移動；連按2次前進即可跑步。
A鈕：開始時可決定指令，或是接球。
B鈕：可以拾球起來，或是蹲下閃球。
Y鈕：跳躍。
X鈕：投出，如掌握好時機即可投出必殺球。



▲遊戲流程：

剛開始時我方的人員就在球川小學跟另一敵對的躲避球選手對抗，在此可以先跟隊隊友打好默契然後再繼續使用快攻再以彈平的必殺球火焰球來一決勝負，接著就把賽場轉向全國杯的躲避球大會在這裡的每位選手各各身懷絕招深藏不露而彈平一行人可能會陷入一場苦戰中，每個選手或敵對的選手每個人大家的必殺技都會有很華麗的動畫面

立體棒球II



編號:17-0130
- 1992年
- 發售:8月7日
- 容量: 8M
- 價格:¥9000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: JALECO

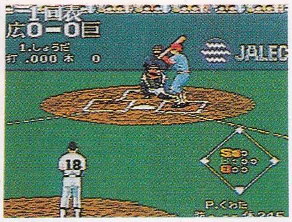
解　說

立體棒球2代實際上是日本棒球聯盟的對抗賽，共有12個隊伍來角逐這一次的聯盟優勝隊伍，許多大家知名日本棒球隊如巨人隊、中日隊、近鐵隊、西武隊．．．等都在立棒2代中再次登場任玩家選擇自己所喜歡的球隊或是跟朋友兄弟兩人一起對打樂趣更多，投球打擊的畫面也延續一代的風格，只是2代中的人物及各種技巧都加强了是很不錯的遊戲，如跟電腦對抗玩家可以選擇要打幾場，如全部打完了就可看到我隊的成績及結局在每一場結束後都會顯示出今日打擊守備或是投手最優秀的人出現，是很值得棒球迷收藏的遊戲。



畫面說明：

1．回合數。
2．兩隊的隊名及分數。
3．投手。
4．打擊手。
5．場地縮小圖；好球、壞球、三振都在一起。



控制方法：

十字鈕配合B鈕即可投出變化球、快速球、慢速球等。
L．R加十字鈕：即可移動投手位置。
攻擊方：
十字鈕配合Y鈕即可盜壘，按照十字鈕的方向來盜壘如要盜向二壘按上加Y即可。
按B鈕即可在打擊出去時跑壘，按A即可回壘。
L．R加十字鈕：打擊位置移動。
b鈕：打擊．a鈕：短打。

▲遊戲流程：

立体棒球2代裡面的各各球隊都有他自己的獨特一面，有打擊超群的球隊以及也有守備嚴密的　球隊，依玩家喜歡而選擇如2人對打時更有樂趣；每個人物的特寫鏡眞都非常好，還有如便出跳躍，滑壘及刺殺等都有漂亮的動畫面會出現是棒球迷所不可錯過的一款好遊戲。



瑪莉賽車

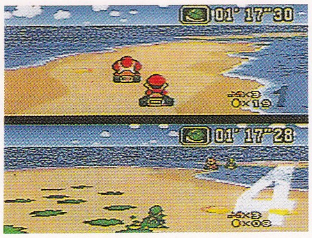


編號:17-0138
- 1992年
- 發售: 8月20日
- 容量: 8M
- 價格:¥7500
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱: 任天堂

解　說

想必大家都玩過任天堂的瑪莉兄弟吧！此時遊戲中的瑪莉兄弟以及魔王、公主、草茹、烏龜這些人都集合起來，此時這些人爲了要拿到任天堂公司一年一度所舉行的賽車比賽而加緊練習，此刻的賽車場地可分爲草原、森林、山區、海邊、火山、在這幾個場地中進行可愛、又有趣的瑪莉賽車可眞是人生一大享受，此時在這賽車中每一個人都有一部可愛又有趣的小型碰碰車來比賽，而這遊戲中最有趣的一點那就是在遊戲競賽中地面會出現許多的問號，此時玉過那問號之後便可得到寶物，得到寶物之後那種威力效果可是嚇嚇叫。

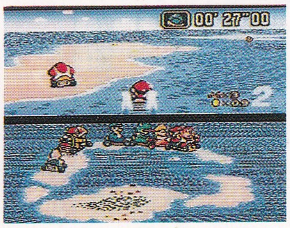


畫面說明：

在這遊戲比賽中一共有6個舞台讓你選擇場地進行比賽，而這些場地分別有草原、森林、山區、冰雪之地、火山道路、海邊6種完全不同的場地進行比賽，尤其是冰雪之地那種鳥不生蛋的地方舉比賽可眞是吃盡了苦頭，地面上都已結成了冰所以過轉彎的時候可是會打滑的，在比賽中是不擇手段的，在沿路會有問號出現假如得到之後的效果很難去想像，最後一名居然會變成第一名，因此問號對選手的影響很大。

控制方法：

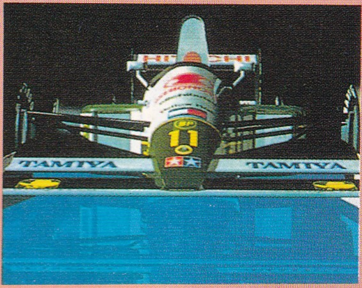
十字鈕即是控制自己本身碰碰車的左、右之移動，A鈕即施放出特殊寶物使用，B鈕按下去即可碰碰車進行跳躍，L、R鈕也是和B鈕一樣前方有障礙也可進行跳躍。



▲遊戲流程：

每一位選手的特點和缺點都不一樣，例如說公主她開車很快不像她一般的爲，可是只要被撞到之後那打滑可是很恐怖的，而魔王、猩猩這二位算是重級的角色，起步來說是非常的慢但是速可是很快的，而在過彎的時候也比較不易打滑，在寶物方面有無敵星星、錢幣、羽毛、綠龜殼、紅龜殼……等還有好多好多的寶物等你自己去發現，有龜殼在手希望無窮。

超級F 1大賽



- 編號:17-0144
- 1992年
- 發售:7月24日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:二人玩
- 評價 7分

■公司名稱:日本物產

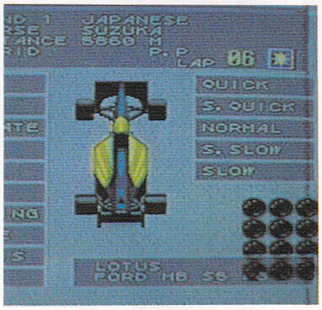
解　說

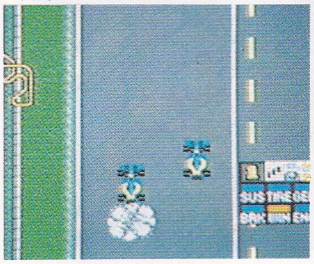
一向以速度感自誇的賽車遊戲一直很受玩家的喜愛而這次日本公司又推出了更刺激更具速度感的超級F 1大賽，可以選擇自己喜歡的賽車來參與這比賽，或是跟自己的兄弟朋友兩人一起比賽樂趣更多，或是玩家可以一展自己的飆車技術來取得這場比賽中的勝利。



畫面說明:

跑道路程
圈數
速度表
能量表
自車





控制方法:

十字鈕：控制方向
B鈕：加速、放開減速
Y鈕：急速減速

▲遊戲流程:

由幾張圖片看來想必玩家有些已經迫不急待的想要買來試試了吧。不過此遊戲的立體感不夠且音效也不太好，所已會使玩家在遊玩上感到有點不夠刺激，但大致來說算是很不錯。





休曼賽車

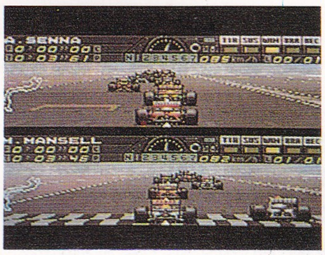


- 編號:17-0169
- 1992年
- 發售:11月20日
- 容量: 8M
- 價格:¥9700
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 休曼

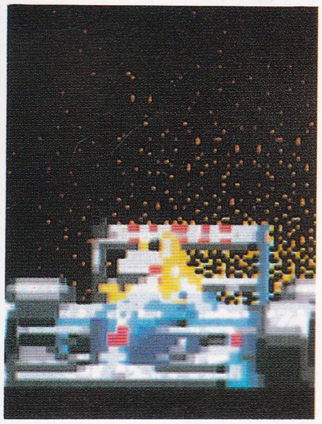
解　說

這次的遊戲可說是賽車遊戲的精典，開頭時的迫力畫面無人能及，速度感很棒且視窗畫面也不錯，只是較難控制而已，不過喜愛賽車的玩家們卻是不能錯過此款速度十足的賽車遊戲。



畫面說明:

1．決定跑道。
2．決定氣候。
3．圈數。
4．指令欄。
5．跑道。





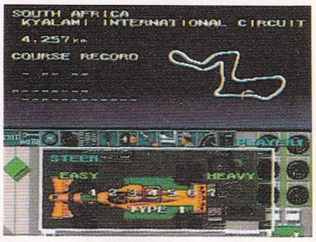
控制方法:

控制方法：
十字鈕：控制方向。
B鈕：加速、放開減速。
Y鈕：急速減速。
L、R速鈕：可自行變換速度。

▲遊戲流程:

共有16個賽程跑道，玩家們可先從剛開始先熟悉控制方法接而再繼續加油相信便能在比賽中大放異采獲得最後的勝利。





雙人排球

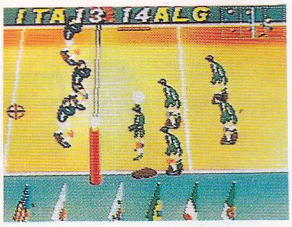


■ 編號:17-0176
■ 1992年
■ 發售:11月27日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8900
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: *TONKIN HOUSE*

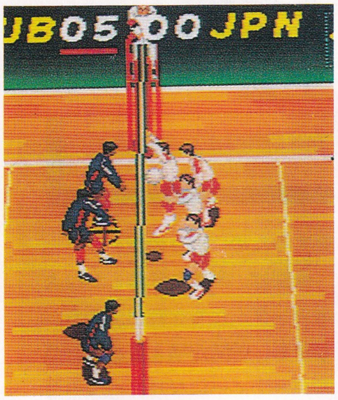
解　說

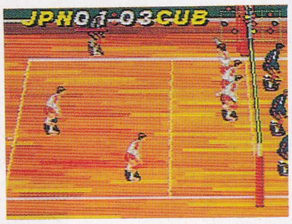
可以２人一起玩的遊戲，可以２人互相對決也可以兩人對抗電腦是滿不錯的一款運動遊戲，不過此款的技術要好點不然會被對方給整１，而畫面也制作的很不錯，是排球迷必玩的遊戲。



畫面說明：

１．我方球員。
２．對手。
３．分數。



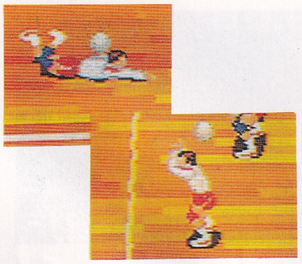


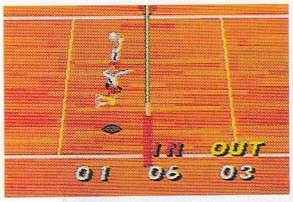
▲遊戲流程：

玩家可以依自已的喜愛來選出一個隊伍進行比賽，然後要一一打敗其他隊伍獲得總勝利，或是跟兄弟朋友２人一起對抗電腦更有樂趣。

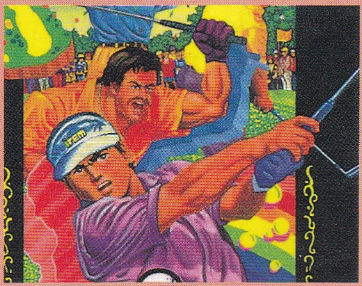
控制方法：

十字鈕：方向移動。
A鈕：托球。
B鈕：跳躍。
Y鈕：發球及殺球。





名人高爾夫

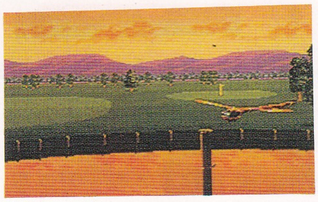


■ 編號:17-0178
■ 1992年
■ 發售:12月4日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥9800
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 東　寶

解　說

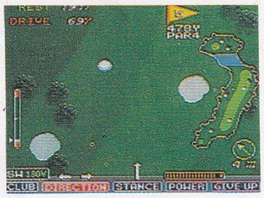
高爾夫又出現在超任上了，畫面比從前的高爾夫的畫面更加棒，且一些小細節都注意到了，而控制方法並不困難也滿適合被學者的一款遊戲。





畫面說明：

１．指令欄。
２．能力表。
３．力量表。
４．風向。
５．場地。
６．主角容貌。

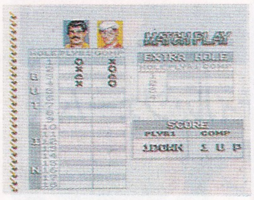


▲遊戲流程：

一共有１８個舞台由４位選手中選出一位出來比賽，每關結束後第一名便能得到獎金，訓練自己的技術在比賽中才能獲得勝利。

控制方法：

十字鈕：移動指標到指令上。
A鈕：決定。
B鈕：取消。





白熱野球９３

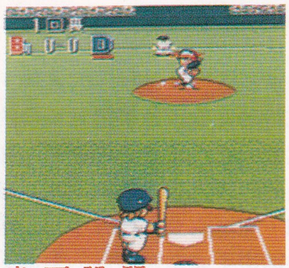


編號:17-0185
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量:12M
- 價格:¥7800
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱:A撲克

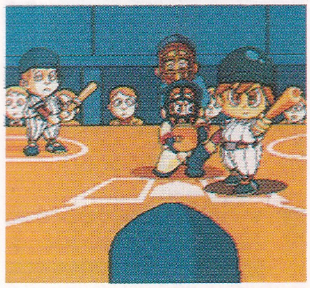
解　說

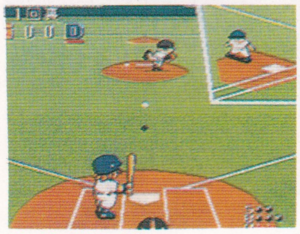
爲了要迎接新的一年而制作出９３白熱棒球，在這遊戲之中人物都是以卡通化的演出，不論是投手、打擊，都做的很生動，此時所參加的球隊一共有１２支隊伍前來比賽，在每支球隊的所有成員都有個人檔案，不論打擊能力、防禦力都能看的一清二楚，而這一場比賽現場擠滿了人，如此可見，這球賽的重要性了吧！



畫面說明：

在一般遊戲中左上方爲此回合數和兩隊的隊名以及所得的分數，而右下方爲此投出球的好球數、壞球數、出局人數等，在遊戲一開始的動畫非常可愛而且眞實完全畫出了球員心中的怒火。



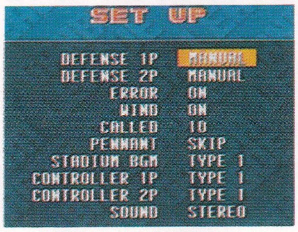


▲遊戲流程：

此遊戲的一開始即是先選擇自己所喜歡的球隊，再來就是選擇棒球場地而球場一共有６個不同的形態出現，接下來選擇最佳投手之後便可開始進行比賽了，一開始場中的觀眾們，大呼小叫爲球員以及球隊加油、打氣，在這時侯千萬不要讓觀眾失望了，這場球賽是決定成爲全日本的冠軍球隊，因此每一場球賽都不能夠大意，否則吃虧總是自己。

控制方法：

十字鈕爲選擇人物的左、右移動，和指令遊標之上、下移動，A鈕爲短打、投球，B鈕爲一般打、投球。



究極棒球

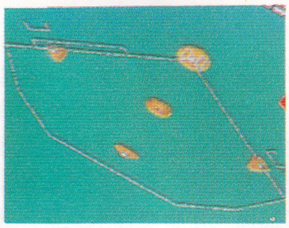


編號:17-0137
- 1992年
- 發售: 8月20日
- 容量: 8M
- 價格:¥7000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: CULTURE BRAIN

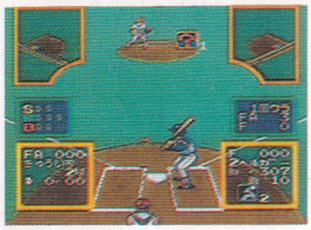
解　說

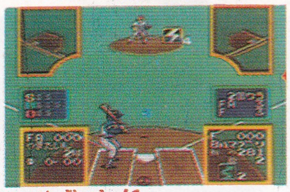
這是一片由日本野球公認機構的眞實選手姓名在遊戲上面使用，就因這樣才會有許多熱愛棒球的球迷們也爲這遊戲而神魂頃倒，如此可見這棒球吸引人的地方了，在這廣大的球場中舉行一場創世紀的大型球賽這樣對球迷們來說再棒再好也不過了，因爲這選手的姓名都是從日本職棒完完整整移植過來的，因此喜愛某位知名的球員都可隨自己的意願來表現，此刻就讓我們來爲這幾個球隊加油歡呼吧！



畫面說明：

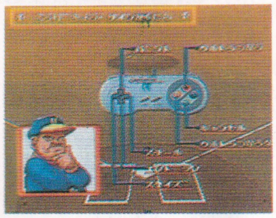
在遊戲畫面中有分爲投手和打擊手，在中間上方的人爲投手，下方則爲打擊手其中左上方和右上方爲一壘和三壘的示窗表示，如果說一、三壘有人想要偷跑的話一下子就可以看到，而在中間兩旁的示窗中也可以看到現在的局數和好球數、壞球數、以及出局的人數等





控制方法：

十字鈕爲打擊手上、下、左、右的打擊有利位置之移動，而投手也是左、右的移動投球，A鈕爲盜壘鈕必須再和十字鈕加以配合，B鈕則爲打擊、投球、傳球等功用。



▲遊戲流程：

一開始選擇好球隊之後再選擇一壘、二壘、三壘要何人擔任，和打擊員的排列順序和先鋒投手，全部都決定好之後便可開始進行偉大而隆重的球賽，此球賽中最引人注目的就是投手、打擊手都會有致命自必殺技，而每一個絕招都是快意的一擊，每一個畫面都是非常具有迫力的表示出來。

狂飆賽車

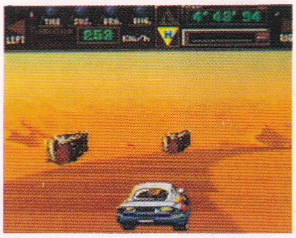


- 編號:17-0011
- 1991年
- 發售:3月20日
- 容量:8M
- 價格:¥8700
- 操作:一人玩
- 評價:5分

■公司名稱:*JALECO*

解　說

這是一項充滿了野性、衝勁、爆發的一個賽車遊戲，一開始便介紹說歡迎你們來到這個充滿驚奇的世界之中，你來到了這裡一定會使你永生難以忘懷的，這比賽的地點是在南美洲的國家，在2月裡世界上著名的賽車選手得知在這要舉辦幾年一次的大型越野賽車之後許許多多的賽車選手紛紛前來報名這一次的大型比賽，地點非常的廣大是要考驗自己的耐力和恒心的一項重大排戰，你能一一克服嗎？





控制方法:

十子鈕爲車子的左、右之移動和游標的上、下之移動，A鈕即爲車子的加速鈕，B鈕即是爲剎車鈕，如果低檔要換成爲高檔的話就以上、下來調整。



畫面說明:

一開始比賽之前你可以隨自己的喜好來決定賽車選手，再來就選擇較好的車輪、避震器、引擎還有許許多多有利於賽車的各項配備，比賽當天整個賽車場的起點都全部擠滿了人，有的人將車子用輪船渡過來，也有的是用飛機空運過來的，這個場面可是非常壯觀，此遊戲的比賽場地不是在平平的跑道上，而是整條路上都充滿了未知的事情，不知道什麼時候前方突然出現了什麼東西，因此在這野外所舉行的賽車，大家都起跑點準備吧！

▲遊戲流程:

一開始比賽之前你可以隨自己的喜好來決定賽車選手，再來就是選擇較好的車輪、避震器、引擎還有許許多多有利於賽車的各項配備，比賽當天整個賽車場的起點都全部擠滿了人，有的人將車子用輪船渡過來，也有的人是用飛機空運過來的，這場面可是非常的壯觀，此遊戲的比賽場地不是在平平的跑道上而是整條路上都充滿了未知的事情不知道什麼時候前方突然出現了什麼東西

大相撲

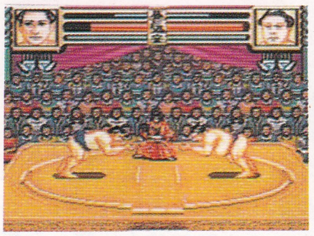


- 編號:17-0188
- 1992年
- 發售:12月11日
- 容量:8M
- 價格:¥9000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱:*TAKARA*

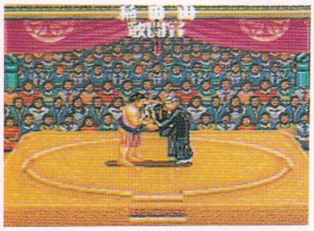
解　說

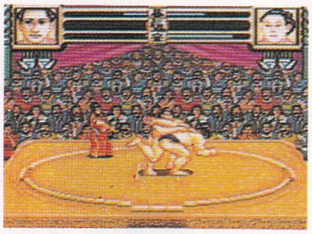
這個大相撲是日本的國粹，此時的日本正在舉行大相模的比賽，在這比賽之中全日本知名的相撲士都紛紛前來報名參加，在這比賽每位選手都在這之前拼了命做比賽前的準備，而有好的準備才有好的成績，此時爲了大相撲冠軍因此要好好準備進軍全日本最高的境界。



畫面說明:

在平常的遊戲之中左上方和右上方分別爲主角和對手的容貌視窗，則中間的體爲體力，氣爲氣力，安則爲安定度，手形爲兩手的握法。





控制方法:

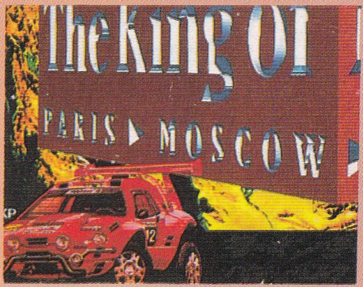
十字鈕爲大相撲選手的移動和一些絕技的使用，A鈕爲配合十字鈕使出絕技，B鈕爲腳部絕技的使用，X鈕爲押技和吊技的使用，Y鈕爲氣力的決定，L、R鈕爲推手攻擊。



▲遊戲流程:

此遊戲中比賽的最終目地就是贏得全日本相撲界的冠軍，而一開始就先選好人物而人物必須各方面不論體形、力量，都要很高才行，此遊戲比賽過程之中每個選手都有一身的絕招，而每個絕招的使用方法幾乎差不多，此時主角最主要的任務就是打倒每一位參加比賽的選手，而進擊更高的境界比時就要努力打倒而成爲全日本最强鬥士。

環遊世界越野大賽

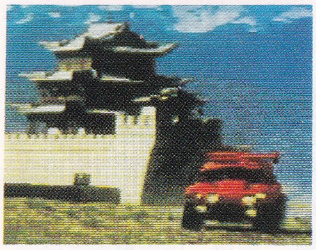


編號:17-0193
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: *MEIDAC*

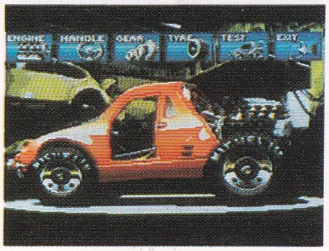
解　說

在１９０７年第一次比賽世界越野賽距今已８５年了，在這８５年之間因許許多多的困難而不能夠舉行，然而現在１９９２年已經可以實踐這夢想了，此時這環遊世界越野賽在第一站巴黎開始出發，比賽車一共要走大沙漠、天山山脈、砂漠、敦煌、北京一共１６０００公里的路程必須要有耐力、恒心才能辦得到，此時暖好車之後出發吧！



畫面說明：

一開始比賽之前便可以進行改裝車子的時間，引擎一共分作3種，方向盤、齒輪、輪胎也是分成3種每一種的性能、功用都有所不同。





▲遊戲流程：

遊戲一開始就必須先將自己的愛車裝備齊全，全部ＯＫ之後便可選擇駕駛員，其中有四位駕駛員可選每一位都有自己獨特的優點和缺點，接下來之後，便可開始進行環遊世界的比賽，因爲這場的比賽路進非常的遙遠，因此要有相當大的體力才能辦到，此時提起精神來爲冠軍邁進吧！

控制方法：

十字鈕爲左、右行走上、下爲指令游標選擇，Ａ鈕爲剎車功能，Ｂ鈕爲加速，Ｘ鈕爲加速，Ｙ鈕爲加速，Ｌ、Ｒ鈕爲時速１００以上時，Ｌ、Ｒ鈕同時按之後整台車爲進行大回轉。



賽車英雄Ｆ１

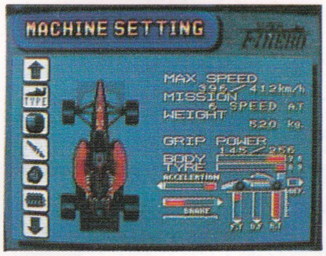


編號:17-0194
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: *VARIE*

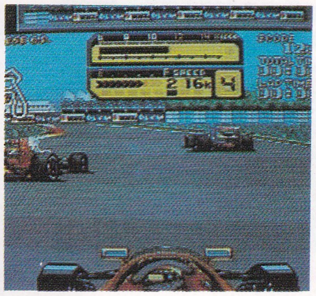
解　說

此遊戲的背景是在非常熱鬧的賽車場中進行爭奪冠軍，現場的觀眾賽車迷們都熱情地爲心目中最理想的賽車選手加油、打氣，此賽車遊戲３Ｄ的立體畫面呈現，而加速時的引擎聲馬力十足，而且也很有速度感與眞實感，此時讓我們一同進入這大型的賽車場之中爲選手們加油吧！眞實的速度感現在引爆。



畫面說明：

在平常開車中左上方爲全場地的腑視圖，中間則爲車子的儀表板上頭有指示速度、公里數、檔數等，右邊則爲最高的時間、現在的時間、圈數等。





▲遊戲流程：

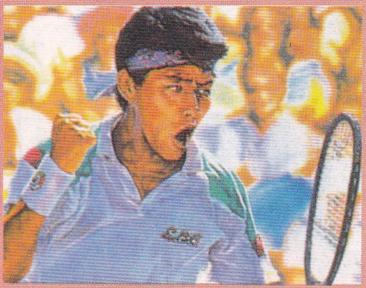
在遊戲開始的時候先輸入自己的姓名，再來是要看玩第幾站的比賽實，再來就是進行改裝自己的車子，改裝項目有引擎、輪胎、齒輪、底盤等性能愈高當然所付出的代價也因此增加了，全部就緒之後便可開始進行比賽，這比賽是世界性的，其中也有著名的選手也紛紛加入陣容，此刻想要贏得冠軍可要花一番苦心才行。

控制方法：

十字鈕爲控制車子的左、右移動，和指令遊標的選擇，Ａ鈕爲決定鈕，Ｂ鈕則爲車子的加速鈕，Ｘ鈕爲車子的儀表板顯示，Ｙ鈕則爲剎車功能，Ｌ、Ｒ鈕爲車子的進擋、退擋功用。



驚異網球

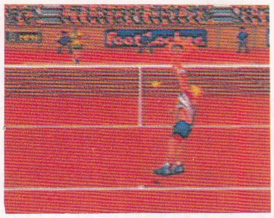


編號:17-0200
■ 1992年
■ 發售:12月18日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8800
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 巴克因影視

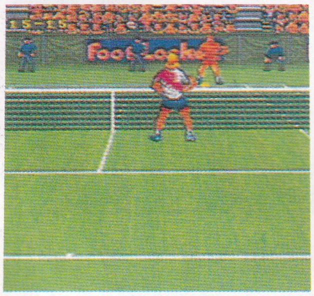
解　說

這一項網球的運動是包含了力與美的結合，此網球是在舉行世界性的比賽，世界各地之中所有的網球好手都紛紛齊聚一堂來爭取此比賽的冠軍，而現場有上千成萬的網球迷也坐在觀眾席上加油打氣，在現場中的裁判用擴音器所說的聲音更是迫力十足而像是現場轉播一般的精彩，而在打球時遠近分明絕不會讓人覺得毫無立體感。



畫面說明：

在球場之中有分爲底線、發球區、攔截區，而球場的地球有分爲樹脂做的地板就因地堅固球的彈力高所以球速也變快，第二種的是爲芝生做爲材料，此材料地板變很滑因此球的跳躍度低但速度很高，第三種則爲純泥土所做的地板



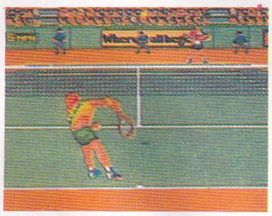


▲遊戲流程：

此遊戲是正在舉行世界性的網球比賽，每一位選手都是由國家密集選出來的，因此要特別謹慎，而在球場方面的場地分做三種，每一種都由不同材料所做的，材料不同球曲線落下的弧度也因此不同，只要掌握住每球場的特點那勝算就大

控制方法：

十字鈕爲控制人物的上、下、左、右之移動，A鈕爲畫面的決定、B鈕爲正拍、X鈕爲反拍、Y鈕爲正拍，開始鈕爲遊戲的開始和遊戲過程之中的暫停。





超級足球



編號:17-0208
■ 1992年
■ 發售:12月22日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥7700
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 想 像 者

解　說

在遊戲一開始便可選擇兩人對戰模式、練習模式、自行設定模式、世界各地强勁隊伍比賽，以上爲隨玩家的喜好而自行選定，再來就是選擇球員和隊形，而每一位球員都有自己獨特的優點，有的人攻非常棒，也有的人球傳的較遠較高，在比賽之前也可以爲每位選手們換一下新鮮的隊服，可換上衣、背心、鞋子、襪子等奇奇怪怪的東西都有，一切就緒之後便可開始向足球場前進，在比賽之中想要爭取第一，就得要將球踢進球門內才可以。



畫面說明：

在平常的遊戲中底下黃色的文字即是比賽的時間表示，而在畫面中的右下方即是爲隊伍所爭取到的分數值。



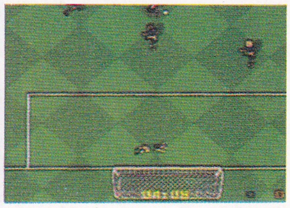


▲遊戲流程：

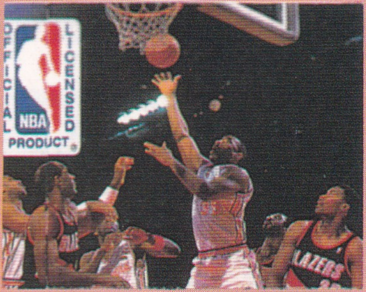
這一個遊戲是在介紹世界盃足球大賽，，此遊戲有分爲對戰比賽和世界冠軍比賽等，在這不論大大小小的球賽之中球員的各方面狀態爲之重要，不管攻擊、防禦、速度等都必須在一定的水準之內才算是好的球員，此遊戲中的射門尤其爲令人振奮的畫面，而射進球門內之後的高興，不是言語能表達的。

控制方法：

在攻擊的時候，十字鈕爲球員左、右、上、下之移動，A鈕爲小　球，B鈕爲地面滾球，X鈕爲高空傳球，Y鈕爲頭頂著球，在守備方面A鈕和B鈕爲走向拿著球的對方走進。



NBA籃球



編號:17-0211
■ 1992年
■ 發售:12月25日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8900
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 特庫磨

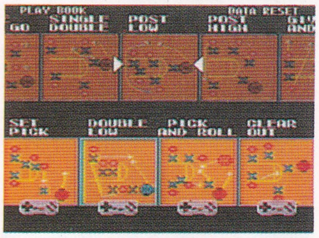
解　說

這個是世界上最強而獨一無二的美國NBA職業藍球，在這藍球場上都紛紛聚集了各地方的藍球超級好手，每一隊伍內的球員也是有些非常頂頂有名的，而其中也有公牛隊的明星球員麥克、登出場比賽，在場中熱情的觀眾，球迷們都非常全心全力的投入在比賽中盡情的加油、吶喊著，此刻精彩的球賽馬上登場亮相了。



畫 面 說 明 :

在遊戲中左下方爲此刻運球的球員，右下方也是此時運球的球員，在一場球賽只剩下幾秒鐘的時候在遊戲畫面的左上方即會出現此半場比賽的倒數時間。





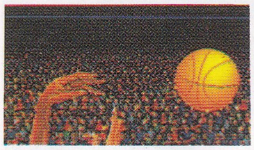
▲遊戲流程:

此藍球是爲轟動全世界的運動之一，此運動爲何如此吸引人呢？

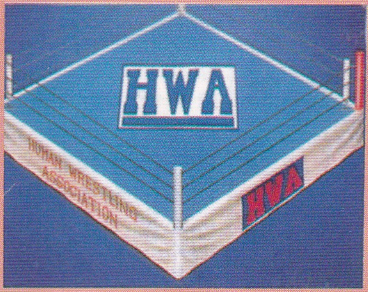
在遊戲的一開始即可選擇球隊而著名的球隊有公牛隊，湖人隊，芝加哥隊還有許許多多的隊伍來等你去挑選，全部選好了之後便可調整球員出場了，此調整球員時會有狀態表可供參考，盡量選擇活力強的派上場。

控制方法:

十字鈕爲控制選手的左、右、上、下之移動，A鈕爲傳球，B鈕爲跳躍，選擇鈕爲選擇的遊戲的音效測試、人物移動速度、每場的勝負分數，人物調整可將最厲害的選手派下來出場比賽。



火爆摔角2

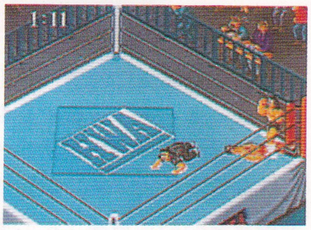


編號:17-0214
■ 1992年
■ 發售:12月25日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 休 曼

解　說

此摔角是日本人最最喜歡的室內運動，它具備了力與美的結合，在看日本摔角那樣的火爆場面如今已經可以投上螢光幕和朋友對戰了，此遊戲充滿了恐怖的氣紛因爲登場的摔交手都是出了名殘忍的，所以玩下去之後自己的性情可別被火爆摔角而變壞了，反過來說也可以學一些防身術也不爲過。



畫 面 說 明 :

此遊戲的舞台是爲在摔角場上的風光，左上的是這一場的摔角比賽的時間，右邊爲現場播報員爲無法親身前來的摔角迷來做現場立即時況轉播，此摔角的裁判爲有名的光頭裁判在日本也是有名的。





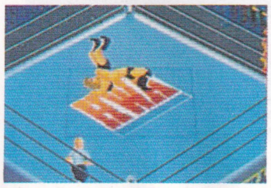



▲遊戲流程:

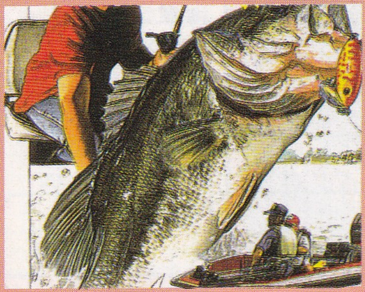
此遊戲的一開始就有25位的摔角選手可供玩家故選擇，這25位手有的是日本人的是歐美人，這樣看起來歐美人的體格比日本人東體形差太多了，但是體形都不重要最重要的是看個人的技術加上反應的靈敏就是勝利的一切關鍵，此遊戲的每人招式都非常具有眞實性如同身歷其境的感覺。

控制方法:

十字鈕爲主角的左、右、上、下之移動和一些關節技必備的按法，A鈕爲攻擊鈕，B鈕也是爲攻擊鈕，X鈕爲跑步鈕，此每一個人的絕招要以攻擊鈕加十字鈕互相配合才可組成一個絕技。



超級釣魚王



編 號:17-0180
- 1992年
- 發售:12月4日
- 容量: 8M
- 價格:¥9800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: *HOT.B*

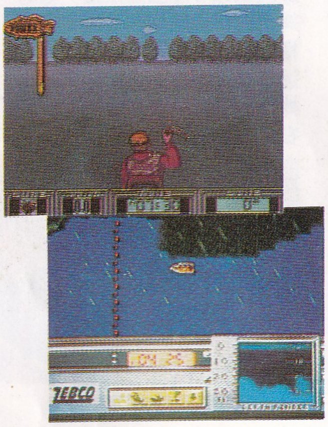
解　說

以釣魚比賽爲主的遊戲登上超任的螢幕上來了，玩家必須在限定的時間釣到重量足夠的黑巴斯才能獲勝，此遊戲是要磨練玩家的釣魚常識及耐心和技巧，如喜愛釣魚的玩家們不妨可以試試這款遊戲吧！



畫 面 說 明：

1．場地。
2．天候。
3．水溫。
4．時間。





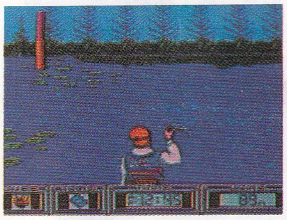
▲遊戲流程：

剛開始必須要先到魚群密集的地方選好魚餌接著就是放長線釣大魚了，不過餌被魚咬住時將會有人魚激突的畫面出現。

控制方法：

十字鈕：控制釣桿、餌及船的方向。
A鈕：放線。
B鈕：收線。
Y加B鈕：急速收線。





諸神紀世

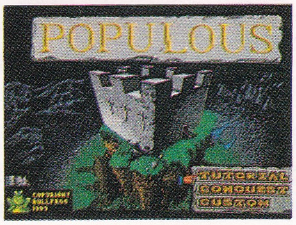


編 號:17-0004
- 1990年
- 發售:12月26日
- 容量: 4M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:9分

■公司名稱：想 像 者

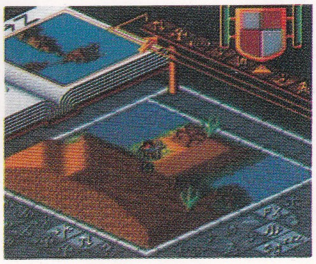
解　說

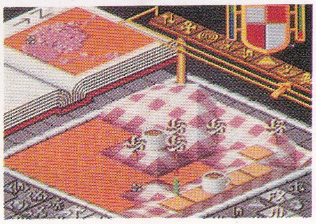
這是一項非常有眞實性的遊戲，不論任何人看見這遊戲一定會迷上它的，這是以模擬戰爭爲主題而最終的任務就是要阻止邪惡的妖魔控制大地的野心，而玩家就必須要就將在這大地中存活著的惡魔一一清除掉，否則它們將全危害大地的安全此時惡魔的死期已經快到了。



畫 面 說 明：

在此遊戲的左上方爲大地全部的俯視圖，右上方爲神所提供的情報或惡魔所說的對話，下方的長形圖格爲神的種族增加，蓄積度上升，中間即是爲此遊戲的主要的畫面，全部的重心就在此。





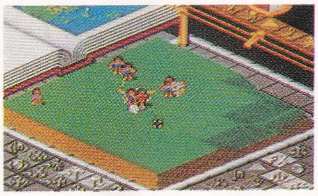
控制方法：

十字鈕爲控制指標的左、右、上、下之移動以及指令的選擇，A鈕即爲查看土地是否興盛或者是衰退，B鈕爲向土地挖掘東西或把去除，X鈕爲建築自己的房屋、城堡、平房，Y鈕爲建造加強小型的建築物。

▲遊戲流程：

此遊戲的一開始就必須先建造自己的國土，使自己的領土愈來愈強大之後再來進攻別的弱小國家，此遊戲中最重要的一點就是國內的人民可以依玩家的智慧來製造此遊戲不止是進攻還要有防守、製造等功用





試管城市



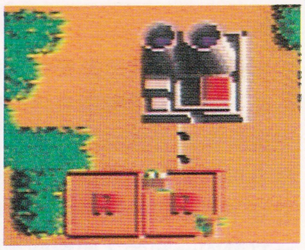
編號:17-0014
■ 1991年
■ 發售:4月26日
■ 容量: 4M
■ 價格:¥8000
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 任天堂

解　說

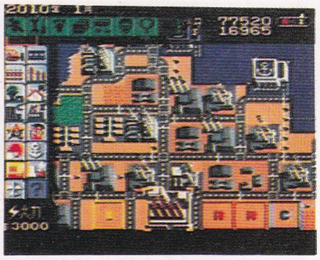
全部的舞台共有6個任君依喜好而來選擇所喜愛的舞台，選擇好了就關始進行遊戲了，如果是當了市長那麼必須要做好全市鎮的環境設備然後開發土地讓人口能夠越來越多而收入也就相對的增加所以你要不斷的投資新建設及開發只要把金錢及建設達到最顛峰的話那麼此舞台就算是過關了，假如想體驗一下當市長的感覺建議你不妨買來玩一玩試看看！

此遊戲是爲服務一些想新手創造出一個都市出來的人而設計出來的模擬遊戲，此款遊戲的建設畫面很不錯值得推薦給玩家的一款創造模擬遊戲，讓玩家有種卓越創造感覺。



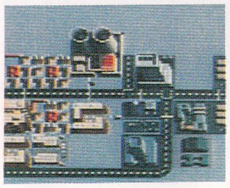
畫面說明：

畫面上有2大種指令，1爲建設類，2爲情報類　左上爲年月日、日期、右方是人口和資金　畫面下方則是事件訊息



控制方法：

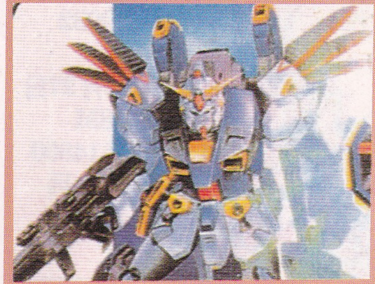
十字鈕　移動
A鈕　暫停
B鈕指令選單，建設
X鈕　取消上一個指令
開始鈕　變換指令位置



▲遊戲流程：

如果你當上市長的話，你會如何來開發一個新市鎮呢？試管城市就有一個全興的世界來讓你體驗！共有6個世界，要過一個世界就必須要將市鎮建設至某種程度才行，不過在建設時有各種意外災害會出現，如恐龍、核子廠爆炸火災等，這是一片育教於樂的好遊戲。

機動戰士F91

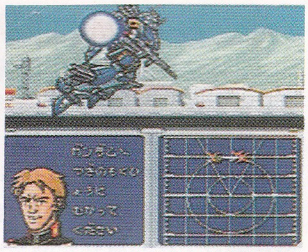


編號:17-0021
■ 1991年
■ 發售:7月6日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥9500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: *BANDAI*

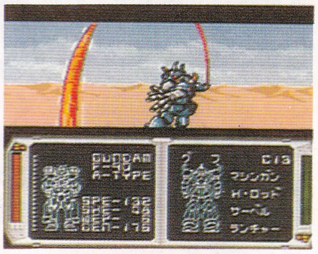
解　說

由一個到十二個舞台之中，每關的畫面裡面的太空船及對方戰艦及敵方機械人和我方的鋼彈戰士的隻數及人數容貌都有很大的差異，而每個舞台之中最重要的就是機械人的生產工廠，而且占領了生產工廠之後還要占領一些小行星來賺取金錢才能有足夠的資金能夠再次生產强力的鋼彈機械人，而每個舞台的敵人會越來越强所以在前幾個舞台之中就要不斷充實我方的實力及戰鬥經驗接著才能再以後的舞台中才不會的倍加辛苦，此款遊戲的設計非常的創新以SLG的移動方式遇見敵方士兵則轉入成爲3D的射鬥格鬥畫面了，值得玩家收藏的遊戲。



畫面說明：

自機
機器人的能力



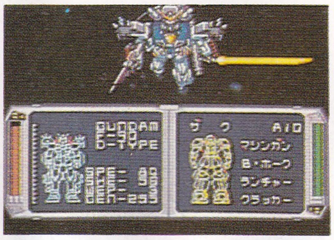
控制方法：

十字鈕：方向控制
A鈕：決定
B鈕：取消
Y鈕：副畫面

▲遊戲流程：

剛開始主人公便駕著最尖端的機器人機動戰士F91和伙伴爲了維護地球的和平就跟異星人機器兵展開一場世紀大戰，爲了地球的和平加油吧。機動戰士F91。





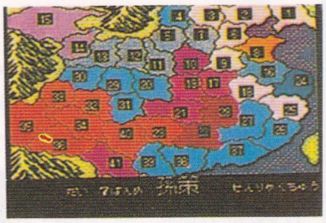
三國志II



編 號:17-0032
- 1991年
- 發售:12月27日
- 容量: 8M
- 價格:¥14800
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱:光 榮

解 說



在漢朝將滅亡時有一個宦官董卓他利用他的權力來魚肉老百姓，此特桃園三結義才剛剛認拜兄弟並無實力可以跟董卓對抗只有君入連合軍一起對抗董卓，然而直到劉備請出諸葛孔明做爲他的軍師後才慢的開始嶄露出頭角了，跟孫權合力破曹操軍於赤壁接著又攻入成都自立爲漢中王於是三國鼎立的時代來臨了，又經過了數年後許多名將也都相繼喪生了，而劉軍的軍師也以姜維代替了，但也無法改變蜀漢的滅亡，接著司馬懿的兒子司馬炎也滅了江東於是終於完成了全國統一了。

畫 面 說 明 :

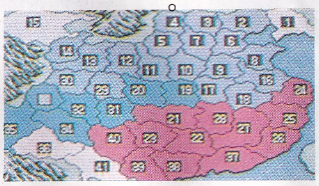
①指令欄。
②主君或太守的容貌。
③此個國家現在的軍師。
④君主或太守之名。
⑤代表此國家的一切經濟狀況。





控制方法:

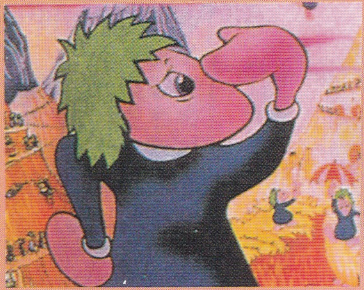
十字鈕:在主畫面或戰爭畫面都可移動。
A鈕:在主畫面或戰爭畫面中決定的鈕。
B鈕:取消鈕。
START鈕:可叫出副畫面重新調整指令。



▲遊戲流程:

此遊戲共有6個舞台年代，依玩家喜好可以選任何一個舞台，開始遊戲時必先處理內政開發治水和徵兵及訓練，大約做了一年之後就可開始發動戰爭了，可先攻擊比較弱小且有好武將的國家，先打敗可以收服的好武將然後再打敗君主佔領此國家，一佔領立刻開始實施內政加兵訓練和增強武將之忠誠以免自已辛苦打敗收服的武將平白的被敵方給拉攏過去

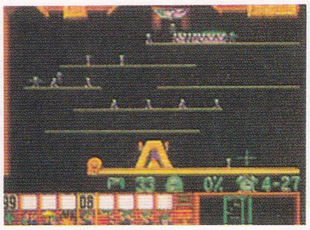
旅鼠總動員



編 號:17-0047
- 1991年
- 發售:12月18日
- 容量: 8M
- 價格:¥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: SUN SOFT

解 說

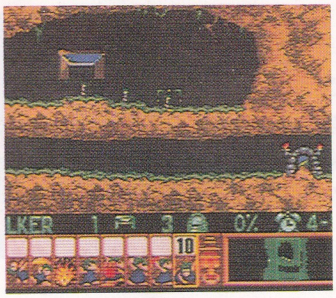


目地的很單純但是要做到卻是難上加難，要讓所有迷路的老鼠回家享受家庭的溫暖，因爲老鼠的家被破壞掉了，人類忍受不了老鼠的樣子因此在每一官關的一開始之前觀察地形並推測可能會發生的災害危險再來查看本身的使用物品和能力範圍之內，如此才是過關的根本解決之道。

畫 面 說 明 :

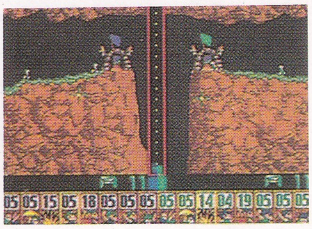
左下爲各種指令
右下爲此關的全體縮小圖
指令的右上面是利餘時間，
左上爲旅鼠剩下的隻數





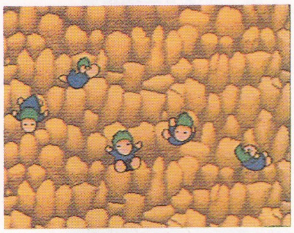
控制方法:

十字鈕 移動
A鈕 自暴、命令實行
L鈕 觀看全體
畫面 開始鈕 暫停

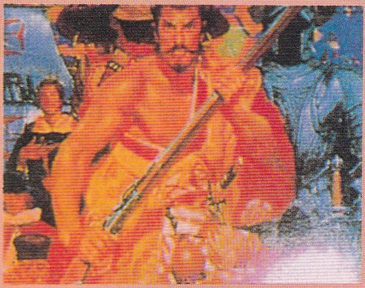


▲遊戲流程:

對於旅鼠總動員這個單純和益智遊戲，可以說是男女老少皆適合的遊戲，由日本的太陽電子已是最適合得遊戲。



信長野望－武將風雲錄



編 號:17-0048
- 1992年
- 發售:12月21日
- 容量: 8M
- 價格:￥11800
- 操作:一人玩
- 評價:9分

■公司名稱:KOEI

解　說

此款遊戲的舞台畫面比MD的信長之野望要來的較爲華麗，玩家可依自己的喜愛選擇所要的君主接著就可進入動亂的日本戰國時代了，如選擇了信長要先做好自國的內政開墾荒地或是加强技術及鞏固自國的城堡防禦力接著再徵兵訓練之後就可派兵進攻他國了，只要重覆如此便能輕的統治全日本了，而在此遊戲不要忘也要時常了解强國的情報因爲知已知彼百戰百勝嗎！

其實此遊戲的內容情節跟MD的是大同小異只不是轉上了超任的螢幕上了如玩過MD的信長野望不妨再試一試超任的信長野望－武將風雲錄吧！



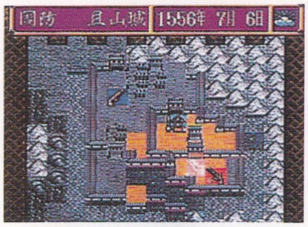
畫面說明:

上面爲指令區　中央爲年代、金錢兵糧等



控制方法:

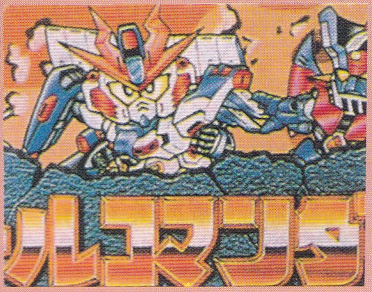
十字鈕　選擇指令、打入數字
A鈕　實行　B鈕　取消
R鈕　切換全體地圖　選擇鈕
記錄



▲遊戲流程:

不要看超任中遊戲價格唯一能破萬的信長野望，因爲這在光榮上已是常見的慣事了，能8人同時玩的遊戲並不多見，因此價格才能達到這種地步，在戰爭方面有攻城戰，野戰海戰等依眞實戰爭模擬而成的作戰畫面，至於內政嬉戲方面也依照當時來考證製作而成，提供想快速破關者一個密技，先在一開始選島津貴久後挖金鏟再記錄，重覆做即可賺大錢。信長野望－武將風雲錄

SD指揮官

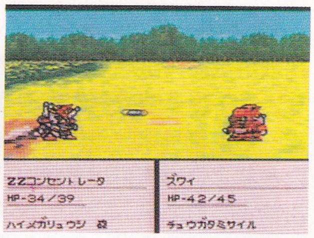


編 號:17-0052
- 1991年
- 發售: 12月29日
- 容量: 8M
- 價格:￥9600
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 帕布雷斯特

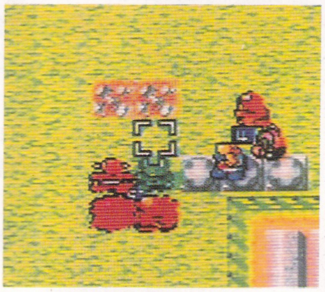
解　說

玩家可由3個機械軍團中選出一個軍團來進行遊戲人物也是以鋼彈系列中的人物爲主要登場的主要人物，不過卻以SLG的模擬型式來進行遊戲，玩SLG的最大要點莫過於治理本國的經濟建設及徵兵或生產爲主，而最後就是要進行侵畈的行爲了，占領首都擴充我軍的實力再生產機械人最後就是把敵軍的大本營給占領如此便是勝利力，如果玩膩了普通戰略遊戲的玩家們不妨試試這款以鋼彈系列爲主SLG的SD指揮官！



畫面說明:

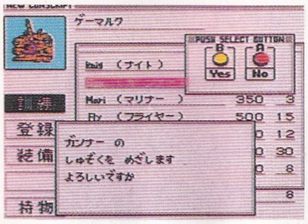
表示上面爲時間　下面爲指令區





控制方法:

十字鈕　移動　A鈕　取消
B鈕　實行　X鈕　表示全體地圖　Y鈕　表示兵士一覽
、出現指令區　LR鈕　資料



▲遊戲流程:

這是由著名SD剛彈改編而成的SLG模擬遊戲，可以由3種機器軍團中選出一個來進行遊戲，先要建設國家後才有資金來買武器，再利用這些武器來佔領敵方都市擴大國家，到了一定的程度後即會勝利、這些就是模擬戰遊戲最基本的玩法，在和敵人相遇進入戰鬥時，畫面有背景且採用3D立體式的，各地方效果均大不相同。

試管地球



- 編號:17-0054
- 1991年
- 發售:12月29日
- 容量: 8M
- 價格:¥9600
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 想 像 者

解　說

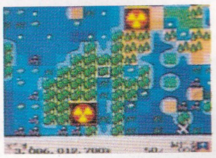
此款遊戲能夠讓玩家成爲造物者之神，從黑暗空洞的宇宙造出一個模擬星球，然後便可在此星球上造出依自己喜好而造出的生命體或是大自然的環境，爲了能讓玩家有一種造物者的成就感而設計出的新奇遊戲，如想當當造物者的偉大的玩家不妨可以玩玩保證有種令你感覺於不同別種遊戲的成就感

你知道造物者的辛勞嗎？想好好體驗一次嗎？可以造出和地球完全一樣的環境，一模一樣的生物，試管地球就是讓你試管一下，可以讓你不受甘擾自由的造出任何世界、星球，由無到有的喜悅也只有親身體驗的人才會瞭解。試管地球



畫 面 說 明：

畫面下方爲世界名、年代、能量、警告訊息　左上爲發展、整合指令視窗畫面，右上爲指令區建設類　中間是建設區



▲遊戲流程：

此款遊戲是以指令的方式來進行的，所以玩家可以動動手指就能看到大自然環境的形成及各種生命體的出現，只是這些形成的畫面並不是比較好只以普通畫面來表示而已，不過也算是滿不錯的遊戲。

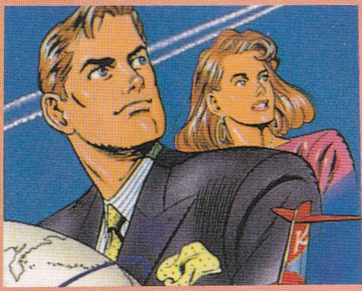
控制方法：

十字鈕　移動　A鈕　實行
B鈕　取消　X鈕出現指令區建設類
Y鈕　出現發展整合指令視窗
LR鈕　表示所在位置
選擇鈕　切換畫面





天空爭霸



- 編號:17-0085
- 1992年
- 發售:4月9日
- 容量: 8M
- 價格:¥11800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: KOEI

解　說

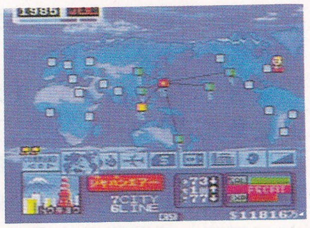
以同樣製作SLG模擬遊戲著名的光榮爲此次的新模擬戰注入新血，不是三國志也不是信長野望更不是歐洲戰線這些以强大的兵力武器即可玩過的遊戲，而改爲以商業作戰企劃來擊倒商場上的敵人爲主要目的。後記：在光榮的眾多SLG模擬遊戲中這一片算是最特殊的，沒有殺人的武器而是改以溫和的商業件戰來擊敗敵人，音效畫面還不錯是一片可以一玩的遊戲。



畫 面 說 明：

中間紅色方塊爲所在城市地名英文　左下角爲城市樣子日文　左下方爲公司擁有之設備　右下角爲資金





▲遊戲流程：

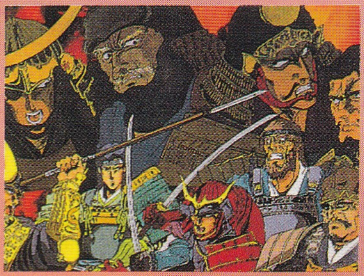
這是以一家飛行客機的公司投資各行各業來賺錢，使得客機公司有資金去買客機來航行全球，便可在全世界航行並可以載運人和貨物，將全世界都有飛行路線並不簡單，需要和各個國家交涉才能飛越此國家的領空。

控制方法：

(SLG) 十字鈕　移動
選擇鈕　有開始終了等功能
開始鈕　以此鈕出現情報指令和選擇地圖上的公司　B鈕　取消　A鈕　決定　X鈕　決定字數　Y鈕　切換主要指令和情報指令　L鈕　將地圖往右移動　R鈕　將地圖往左移動



斬II



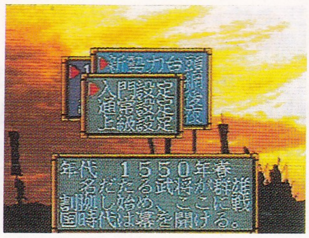
編號:17-0099
- 1992年
- 發售:5月29日
- 容量: 8M
- 價格:¥9800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: WOLF TEAM

解　說

以日本戰國時代為主題的斬II早已是日本台灣的超級戰將了，不論是台灣還是日本都是呈現缺貨狀態，因此片子若能買到則價錢均會很高，戰鬥時的人物小巧玲瓏非常的可愛！在平時有分內政外交和對外作戰3種時期，在不同的時期指令都不一樣，是一片從入門者到模擬好手均可遊玩的遊戲。

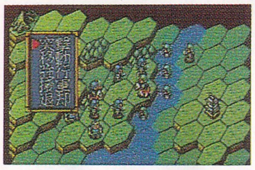
這片會造成許多人爭相購買的原因也是其來有自的，重點不用說，自己親身去玩體驗最重要。





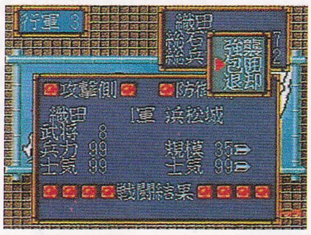
控制方法:

十字鈕移動　十字鈕＋Y鈕　高速移動　L鈕　往左高速移動
R鈕　往右高速移動　A鈕　實行、顯行視窗畫面
B鈕　取消、取消視窗畫面
X鈕　情報鍵　開始鈕表示全國地圖



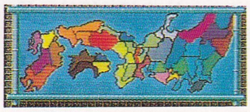
畫面說明:

所有畫面皆採用視窗表示畫面，因此各有各的表示位置故不在此說明。



▲遊戲流程:

在日本WOLF　TEAM公司推出這片斬II後立刻造成轟動，使得原本日本個人電腦遊戲界由光榮公司和系統軟體獨霸的局面，變成WOLF　TEAM公司也插一腳成為三國鼎立的局面，當超級任天堂也推出時依然造成轟動！遊戲人物採可愛迷你型，均能從中看到其細緻的畫面。



橫山光輝三國志



編號:17-0103
- 1992年
- 發售:6月26日
- 容量: 8M
- 價格:¥9500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 艾吉爾

解　說

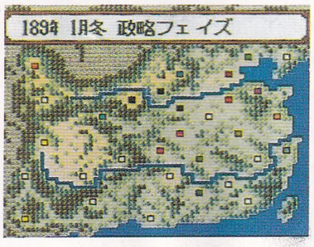
這款遊戲跟三國志III有很大的差異，這款是屬於比貞實於我國古時候的三國時代，全部的土地都變的比較多而城的顏色只是以一小格而已，全部都是文字只是在情報調查或戰爭中才會有比較華麗的動畫面出現，且這些畫面都是名家精心設計而成非常生動，而在戰爭畫面中是以每一位將領旗下所率領的3種兵隊來戰鬥不像三國志III中還可以以計策來攻擊敵人，這款遊戲完全以武將的武力及各小隊的兵士數來決定勝負，是屬於比較高級的模擬遊戲。





控制方法:

十字鈕：控制游標的動向。
A鈕：決定鈕。
B鈕：取消鈕。



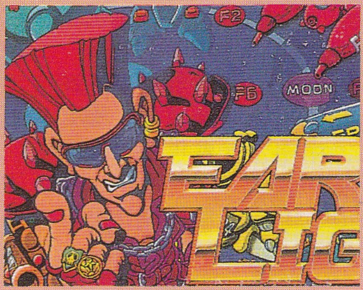
畫面說明:

畫面說明：（因主畫面都是以文字為主）
①國：現在國家；君主；太守；武將人數。
②金錢：糧食；人民；統治度；越高人民越不會背叛。
③產：生產值；收：金錢的收入；稅率；城：城塞的高度，越高敵人來襲越不易攻入；防：此城城塞的防禦力。

▲遊戲流程:

遊戲開始時有兩個舞台：群雄割據「189年和三國鼎立219年」，而每個舞台的人物選擇有限只有比較有名的君主才有出現才能選擇，也無選擇新君主，不過整體上來說也是很不錯的遊戲，每一個目的指令都有些不同，有軍略、行軍、政略等許多指令都會出現在月份中，開始時有錢就多徵兵强化兵士武力，再訓練士兵的士氣等到已經準備就緒就可進攻他國了

星際保衛戰

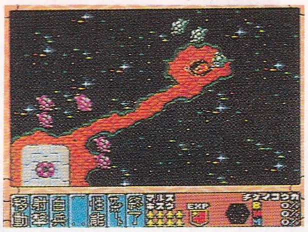


編號:17-0120
■ 1992年
■ 發售:7月26日
■ 容量:8M
■ 價格:￥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱:HUDSON

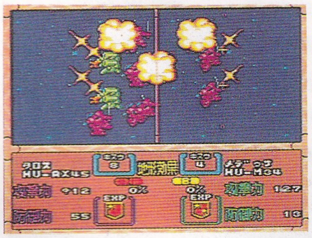
解說

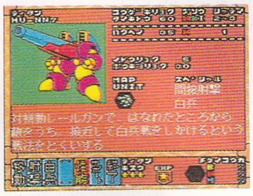
這個故事的開端是發生在外太空之中，由於地球聯合軍為了向外太空發展全新的里程，所以投下了大筆的軍費從事太空的研究，經過了幾年之後遠方出現了一大批軍隊名叫克魯軍，這一個軍團看不慣地球聯合軍如此的所做所為，於是克魯派了大批機械攻擊機去破壞，此時地球軍也不干示弱的還擊，克魯軍從前就想佔領地球如今終於給他逮到了機會，因此他決不可能放棄這樣大好的機會，此時地球軍也招集了人馬痛擊克魯軍。



畫面說明:

此遊戲中的背景舞台即是為在太空之中，而我方的基地和敵方的基地相同，而派人出去戰鬥時後必須注意每一個地方的地形，而地形愈曲折則防禦力也就愈高。





控制方法:

十字鈕為只指令游標的左、右、上、下之選擇。A鈕即為指令顯示出。B鈕即是為消除畫面上的視窗指令。Y鈕即為選擇確定之指令。



▲遊戲流程:

此遊戲一共有３０關，而每關都有一個基地要塞，而遊戲作戰勝利有二個要點第一就是敵方機器人全滅即可勝利第二就是的敵方機地破壞即可勝利，而這每一場戰爭的一開始就會有總部傳來的消息，如果想毀滅敵方就必須依照指示的路線來走才行，如果不依照規定的路線來走那可會損失嚴重。

大航海時代

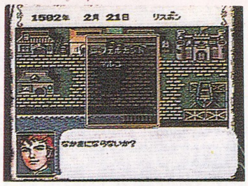


編號:17-0126
■ 1992年
■ 發售:8月 3日
■ 容量:8M
■ 價格:￥1800
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱:光 榮

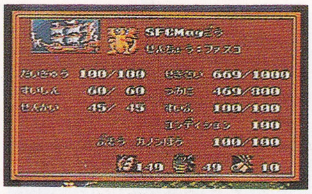
解說

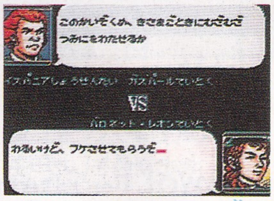
這是一款海上冒險的遊戲，主角駕著自己的愛船跟著同伴在海上冒險犯難的種種經過，為了恢復自己的貴旅爵位而不怕海上的惡劣氣候而達成國王的要求才能獲得爵位而要得到爵位必須要建立自己的名譽能讓人推崇這樣國王才會召見你，此款遊戲的主要舞台是在整個世界的海洋上面而也不缺乏許多海上容易發生的許多船難，如風力太強或是有漩渦還有許多的天然災難都在等著玩家們一一去克服最後的許多謎題。



畫面說明:

港口　　主角所駕駛的船
別國的商船或軍艦
風向及風力　　指令欄
糧食及水　　航海日數





控制方法:

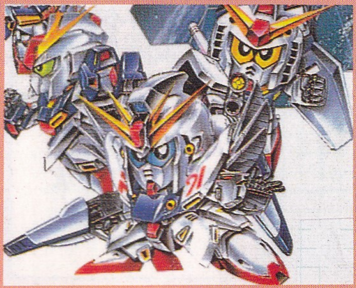
在酒店或港口中以十字鈕控制主人公的移動，在買賣商品或交談中以A鈕決定以B鈕取消，

在航行中以十字鈕控制船的方法A鈕可以決定船航行的方向十字鈕按一次可使航一行停止以十字鈕改變船的前進方向再按一次即可航行。

▲遊戲流程:

遊戲剛開始主人公就在自己的祖國葡萄牙在四處打聽情報後再買進砂糖（さとう）因為剛開始時這是最好賣出的貨品，接著往東北方向進行可來到一個港口，賣出砂糖買進葡萄酒接著再往上最右上邊可發現一個隱藏港口此時名聲值上昇２０，假使在道具店買進１０００G的望遠鏡就更方便

SDX鋼彈

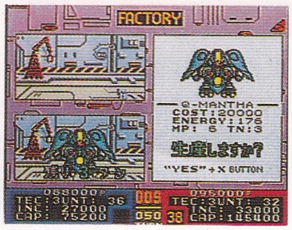


編號:17-0143
- 1992年
- 發售:12月19日
- 容量: 8M
- 價格:￥9000
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 優 達 卡

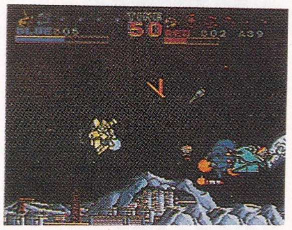
解 說

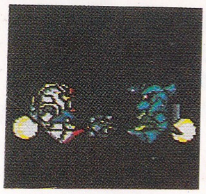
跟以往的戰略遊戲大不相同，是屬於射擊的ＳＬＧ模式的遊戲，主要是要占領兵工廠及小行星才可生產機械人以及賺錢，如錢足夠也能夠生產大型的宇宙戰艦是滿新鮮的一款射擊ＳＬＧ遊戲。



畫 面 說 明：

1．現在所能夠制造機械人的種類。
2．收入。
3．我軍所持有的軍資。
4．指令殘令。
5．同合數。
6．最高回合數。
7．背景。





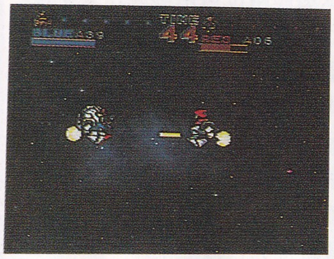


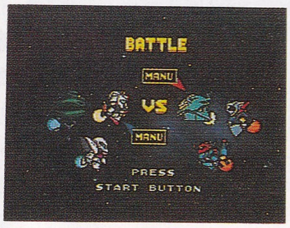
▲遊戲流程：

剛開始時要先占領住傾工廠接著再占領小行星增加收入，然後便可生產機械人製造戰艦，再以包圍戰先占領敵方兵工廠再毀滅戰艦即可輕鬆過關。

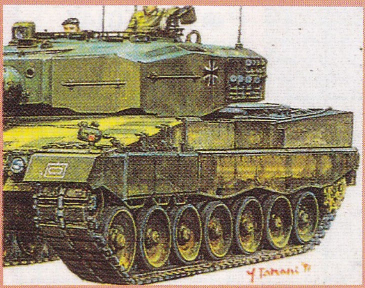
控制方法：

十字鈕：控制方向。
A鈕：決定。
B鈕：取消。
START鈕：叫出副畫面。





現代大戰略



編號:17-0145
- 1992年
- 發售: 9月25日
- 容量: 8M
- 價格:￥9800
- 操作:一人玩
- 評價:6分

■公司名稱: ASCII

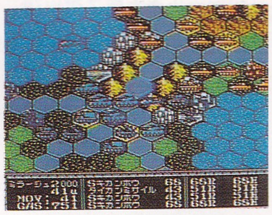
解 說

有名的大戰略模擬遊戲，在超任中堂堂登場，內容方面大都採用一些實際且有名的武器及戰車，玩家可在戰場上盡量的使用高性能的武器或是生產高性能的戰鬥兵器來加强我軍的實力，而飛彈種還包括了美軍在波斯灣所使用的愛國者飛彈或隱形飛彈，而伊拉克軍隊所使用的飛毛腿飛彈和日本軍隊所用的日本自衛隊９０式戰車及８７式對空戰車等等都在現代大戰略中出現，一共有８０關玩家可用自己最强的軍隊來進行模擬戰略。



畫 面 說 明：

所在的首都及顏色和號碼





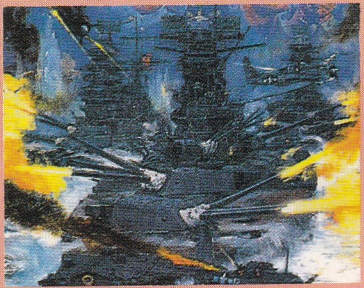
控制方法：

十字鈕：可移動框格來到自己所準備發動的部隊。
A鈕：在攻擊或是叫出指令欄時可以決定的鈕。
B鈕：取消。
Y鈕：可以移動到下一個部隊。
X鈕：叫出副畫面可查看一切的資料。
L鈕：可以叫出縮小的地圖來看自己所在之位置。

▲遊戲流程：

在舞台１時敵我雙方的軍隊並不很多必須叫步兵占領城市來增加收入好再生產部隊出應戰，舞台２時雙方的距離很遙遠而未被占領的城市都在上方對敵軍有利，所以必須趕快以快攻方式來獲勝，直到舞台３已有盟軍的幫忙作戰也會輕鬆一點，舞台４已有了戰鬥型的飛機了可作遠距離的戰車也相繼出現了而敵軍的部隊嚴然的也已加强了所以即使有盟軍但也打的很吃力

提督決斷

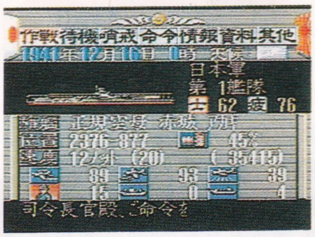


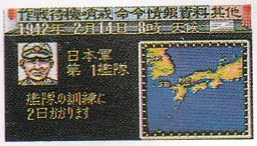
編號:17-0147
- 1992年
- 發售: 9月24日
- 容量:12M
- 價格:￥14800
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: 光榮

解 說

提督決斷可以說是第二次世界大戰時聯合國對日本進行作戰的縮影，從美國本和日本的關係交惡到戰爭結束其間共分割爲九個大戰之時期，然而每個時期都有不同的故事背影存在著，從美國和日本交涉破裂爲一個列子，再由時間順序安排不同之戰役，其中有點燃二次大戰東方戰場的始作俑者，珍珠港事變接下來大大小小的戰役都不外乎是展現日本強大的軍力以及企圖在東亞建立一個新日本的強大野心，現在就讓我們一齊進入歷史的隊道之中逐一領受各個戰役之驚險奧妙之處吧！





畫面說明：

在遊戲畫面中有分爲作戰、待機、哨戒、命令、情報、資料、其它等，而在戰鬥畫面中皂指令又可分爲移動、攻擊、報告、消火、撤退、音探、離脫、委任等，在這些指令的使用也會影響到自己本身的戰績，在此遊戲中可以看到港口的畫面以及舉行開會的畫面，這會使你留連在這場戰役之中，此時說不定也會有原子彈出現在長崎、廣島之中。

控制方法：

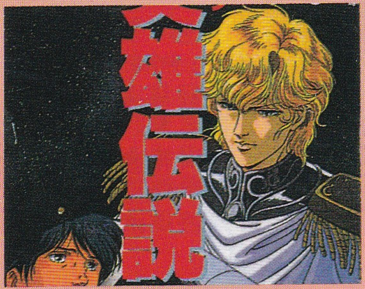
十字鈕即爲船艦之移動、指令移動、游標之移動，A鈕即爲各項指令出現，B鈕是移動方向的加速鈕，選擇鈕是可以記錄和一些設定的按鈕。



▲遊戲流程：

一開始發生的故事是在１９４０年的日本，此時的日本在明治維新後國力大盛，企圖案指東南亞以達到征服世界的野心，於是日本軍進駐於印度美國爲制裁日本的行爲，對日本進行禁止石油輸出經濟的壓力，當時日本最想要征服的是中國大陸，當時中國大陸人民正處於中深火熱之中，因此救世主你就必須要拯救這世界加油吧！

銀河英雄傳說

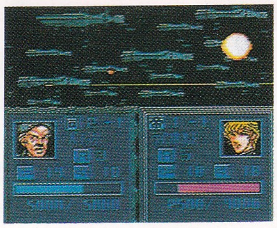


編號:17-0148
- 1992年
- 發售: 9月25日
- 容量: 8M
- 價格:￥9800
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: TLM

解 說

這是一款模擬遊戲，敘述外星球的帝國軍艦準備侵略地球，於是地球的連邦政府立刻派遣軍隊至宇宙中攔截帝國軍艦，可是兵力懸殊，可是連邦軍毫不氣餒準備以死相拼於是一場激戰就此展開了。本遊戲不論戰鬥畫面、動畫面及主畫面都經過精心的設計值得玩家保留的好遊戲，而玩家也可以一開始就選擇２Ｐ的模式，可以跟自己的朋友兩人一起對打，也是滿有意思。





畫面說明：

①同盟軍艦的艦數。
②我軍軍艦的艦數。
③指令欄。
④提督的容貌。
⑤會話欄。
⑥作戰星域全圖。

戰爭畫面：
①軍艦攻擊。
②總艦隊之大將。
③此小隊所率領著的隊長職務。
④此爲總艦的總數。
⑤此小隊的艦數。
⑥敵軍艦之總大將的容貌。
⑦此小隊的隊長所任命的職位。

控制方法：

十字鈕：移動方格選擇指令。
A鈕：決定鈕。
B鈕：取消鈕。



▲遊戲流程：

開始遊戲時決定好了所要玩的戰爭場地之後，就開始進行戰爭了，在準備中時會有一段很長的動畫面及故事接著就開始了侵略或反擊戰了，玩家可以選擇兩位角色中之一人來進行遊戲，然後開始作戰了，而敵我雙方的軍艦數會有相當大的差異所以在攻擊時會覺得倍加辛苦，這是在考驗玩家的軍事頭腦及分配的能力，在攻擊的時候最好要先發制人，不要讓敵軍先行攻擊。

復國戰記



編號:17-0153
- 1992年
- 發售:10月 9日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: EPOCH社

解　說

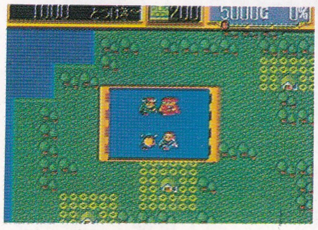
這是一款極為特殊的戰略遊戲，很單純的只是生產、占領、攻擊；要注意的也不過是稅率、國庫金額和人口成長的控制而已，但只有如此即可讓玩家忙得不亦樂乎。以占領土地發展莊園為原則來豐富國庫，讓人口成長，每一單位的人口收都可再擴展一個莊園，聚集人口可使力量較為強大，形成軍隊從事侵略與抵禦的工作。加，上各種工事指令：架、拆橋、架拆柵欄、聚集人口、建立莊園等配合使用，直到殲滅所有敵國才算成功。





畫面說明：

左上顯示日期，中間為標的物數值，右上是國庫值和稅率顯示，其操作是以遊標移動。





控制方法:

A鈕是以遊標選擇個別指令，B鈕是全體指令Y鈕和X鈕各是畫面放大和縮小，L和R鈕是稅率調整鈕。

A個別指令
B全體指令
Y放大畫面
X縮小畫面
L、R稅率調整

▲遊戲流程:

這是一款易於了解，但玩越困難，越具挑戰性的新式戰略型遊戲。有多種背景，不同難度，不同風味的舞台任君選擇，是一款十分耐玩的遊戲。



超級歐洲戰記

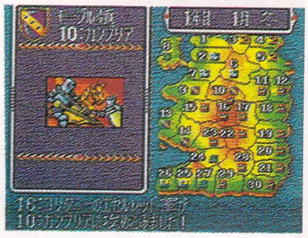


編號:17-00154
- 1992年
- 發售:11月29日
- 容量: 8M
- 價格:¥ 14800
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 光 榮

解　說

敘述在西方的古代中有著6顆寶石和一個寶石皇冠，而結果一位邪惡的皇帝奪走了皇冠解放皇冠中所封印的最強的魔龍；而位於世界各處的寶石中的魔術師也被各國的王子給守護著，於是各國都發生了動亂，各國國王都想把寶石收集完整鉗入皇冠之中，成為一統歐洲的國王，於是戰爭就此展開了，你能把整個歐洲大陸統一起來成為歐洲唯一的統治者嗎？



畫面說明：

①國家的國旗及所在首都。
②領主或國王的容貌。
③領主或國王的名字。
④領地是否委任。
⑤此國的土地人民一覽表。
⑥會話欄。
⑦歐洲大陸。

戰爭畫面：
①我方的第1至第4部隊。
②我方的特殊第5部隊。
③敵方的第1至第4部隊。
④敵方的特殊第5部隊。
⑤戰場舞台。



控制方法:

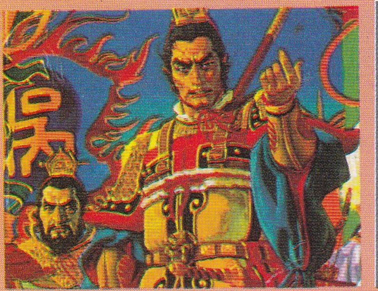
十字鈕：在主畫面中可移動至自己要決定的指令上；在戰爭中可以移動部隊的方向。
A鈕：決定。
B鈕：取消。



▲遊戲流程:

內政治理好，等到兵力足夠就可先從弱小的國家先行侵略，然後再攻打寶石持有者，在戰爭中一定要有第5部隊這有助於戰爭，第5部隊的人物非常特殊，必須用金錢雇用他們或是寶石的魔物師，而在戰爭中以移動高或法術廣的魔術師及特殊人物來進行第一波的攻擊，然後再以弓箭手做第2波最後再以騎兵或裝甲兵做最後一次的攻擊。

三國志III



編號:17-0159
- 1992年
- 發售:11月 8日
- 容量:12M
- 價格:￥14800
- 操作:二人玩
- 評價:8分

■公司名稱:光榮

解　說

由任天堂轉到MD再移植到超級任天堂上的三國志一代做的比一代更具有規模更具有真實感，這次的三國志III代中更把新君主的設定加强了許多，而內容也更充實了把三國時代中一些有名的戰場：虎牢關、赤壁、五丈原、官渡．．．等共有十多個戰場分別設定到三國志III代內，共有6個舞台而每個舞台都有不同的地方所以可讓玩家們盡情發揮出自己的戰略手腕看看能不能取得全中國。



畫面說明：







▲遊戲流程：

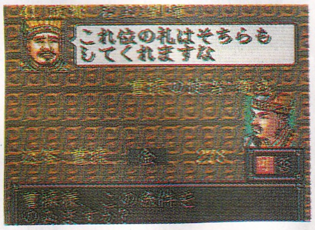
由6個舞台所組成的三國志III代所能選擇的君主近幾乎是全部了由舞台1開始進行遊戲，假使選了劉備必須要先任命關羽軍師而最好能拉攏知力高的人來做我軍的軍師然後再處理內政以及徵兵，而此款遊戲拉攏敵方武將之前必須先用密偵的指令，過了一個月後才能再用登用的指令而此指令只能登用於鄰接我國的國家而已。

控制方法：

十字鈕：可以上下移動或至攻城及野戰中可以四處移動。

A鈕：在普通畫面中或是戰爭中決定的鈕。

B鈕：取消。



閃電大作戰



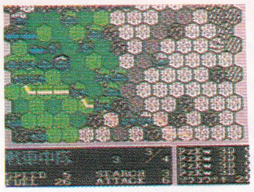
編號:17-0171
- 1992年
- 發售:11月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥9700
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:SAMI

解　說

在1941年6月22日，德軍的北方軍、中央軍、南方軍3個軍團集合起來攻下了聯合國國境，希特勒說這次的閃電作戰的目地是要使聯合國全都瓦解再把歐洲完全的占領征服。

在作戰當初德軍以最快速的行動來攻打無防備的聯軍，於是聯軍就陷入了苦戰而德軍又以包圍戰消滅了聯軍，然後聯軍的後援部隊來到也以快速進攻來打擊德軍而使德軍節節後退，最後原本一路獲勝的德軍卻被聯軍的强大火力而一路敗陣而回到了首都，但聯軍並不加以放鬆反而更以强大的火力一直砲擊德軍的首都，最後德軍迫不得已要退出首都卻被東部的聯軍給包圍住，於是一場消耗戰就正式展開了。



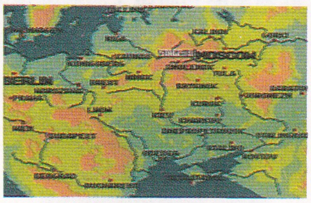
畫面說明：

TRN（都市數）
現在占領的都市／最終所要占領的都市。

WIN（勝利都市）
現在所占領的都市／全勝利都市。

LVL：師團的等級。

AIR：航空支援數。



▲遊戲流程：

全部都有12個舞台，每一個舞台都有他不同的特色，此遊戲並沒有在設定能生產的部隊所以也不必用到軍資，全部都是在一開始的時侯就能編成了，而都市的占領也不必用步兵來占領只要是我軍任何一部隊進入都市或村莊就算占領了，遊戲舞台越進行到最後面戰況越是激烈許多種最新式的兵器戰車或戰鬥機都相繼出現，是喜好模擬戰的玩家們不可錯過的戰爭遊戲。

控制方法：

可以選擇項目指令，在作戰中可把戰車駛向八方。

A鈕：消除鈕。

B鈕：決定鈕。

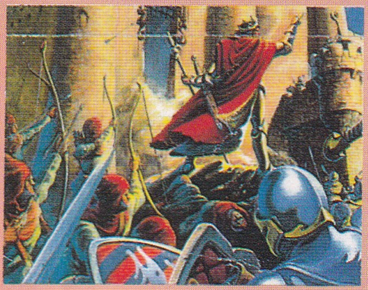
Y鈕：可以叫出指令欄。

選擇鈕：可叫出設定、記憶、消除3個指令。

START鈕：可看到作戰的縮小地圖。



皇家侵略

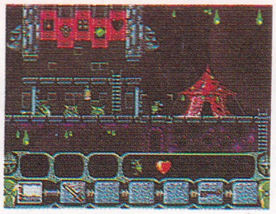


編號:17-0175
- 1992年
- 發售:11月27日
- 容量: 8M
- 價格:￥9700
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 薩 米

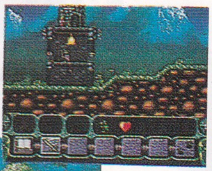
解　說

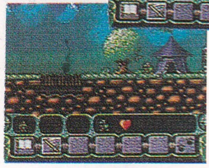
一名英勇的國王帶領著他的部下們－兵丁、工兵、爆破、弓箭手、魔術師等。要以他英明的選擇與領導，率領眾士兵攻下一座又一座的城堡，占領一個又一個城池奪取寶物即可宣告成功。這款遊戲是非常值得細細品味的戰略遊戲，它創新的攻城略地帶來許多樂趣，尤其是在緊急的時刻，由於應對得當而化解危機，更是令人覺得痛快萬分。

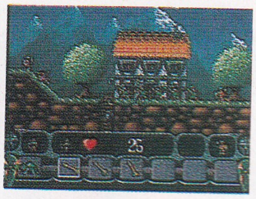


畫面說明：

下方是指令顯示表，但大部分的指令操作是以畫面的遊標爲主，再配合搖桿操作才是。





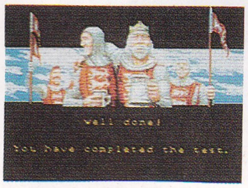


▲遊戲流程：

本遊戲的畫面和音樂皆屬上乘之作，絕不令玩家們失望，再加上本遊戲的製作精緻；安排恰當不會出現令玩家覺得無聊的地方。是一款十分值得珍藏的超值遊戲。

控制方法：

X鈕：派出軍隊
Y鈕：選擇操作
A鈕：選擇功能
B鈕：執行功能
L、R鈕：操作畫作
X鈕是選派軍隊出營，Y鈕是選擇操作畫面的部隊，A鈕是選擇部隊使用其功能，B鈕是部隊執行其功能，L和R鈕是移動畫面。



弟切草

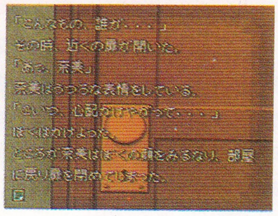


編號:17-0066
- 1992年
- 發售: 3月 7日
- 容量: 8M
- 價格:￥8544
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: 瓊 安

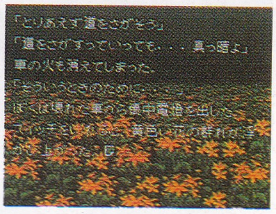
解　說

這是一片小說型的AVG遊戲，製作還算是以很不錯來形容，是弟切草這個遊戲的評價，至於這些內容則是和普通小說的表達方式是差不了多少，都是長編大論，唯一有差的地方是日本的CHUN　SOFT加上合成音效和好看的畫面，就是這2點使得弟切草不會很單調，在記錄方面是採用章節全自動記錄方式，至於漢字方面也是一大突破可自行輸入漢字。

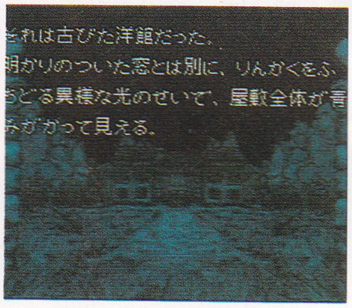


畫面說明：

畫面中會出現故事內容
右下角爲指令選擇區





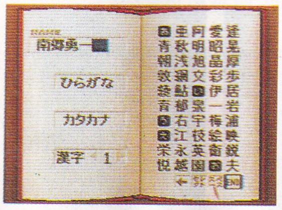


▲遊戲流程：

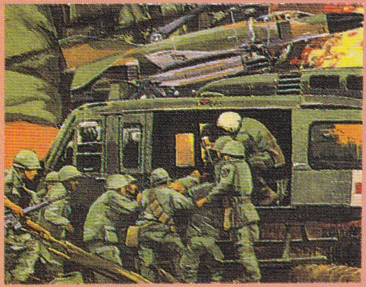
這個遊戲是以AVG的動畫劇情來進行遊戲的，裡面指令多而複雜且大都是以日文來表示，是比較適合懂日文的電玩高手來玩的一款遊戲，而唯一比較有看頭的大概就屬音效及動畫面較有看頭而已，其餘的大都是以指令爲主，只要動動手指就能看到漂亮而華麗的動畫面了，也算是能消磨無聊的時間的一款劇情遊戲，如喜AVG的劇情遊戲。

控制方法：

十字鈕　移動
X鈕　回到前頁訊息
Y鈕　快速讀訊息
A鈕　加速讀訊息　選擇指令



越南戰爭

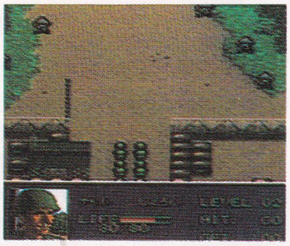


編號:17-0196
- 1992年
- 發售:12月18日
- 容量: 8M
- 價格:￥9700
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 黑庫特

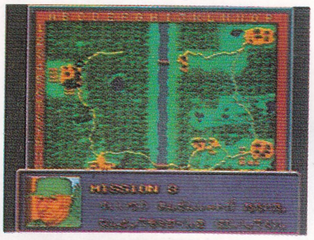
解　說

以模擬戰的型態出現以五人爲一組，主角爲隊長爲了消滅越南而奮鬥的遊戲，而剛開始可以設定主角的名字且武器也可以依玩家的喜愛而選擇，人物和背景舞台都還算是滿不錯的，是給喜愛模擬戰爭遊戲的玩家們一個很好的遊戲。



畫面說明：

現在士兵的所在舞台。
兵士現在的容貌。
兵士現在的名字。
兵士現在的體力值。
兵士現在的等級。
HIT此爲敵人命中我方人員的機率，越多越能閃避。
GET此爲打倒敵人之數量。









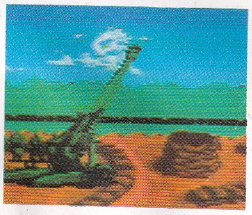


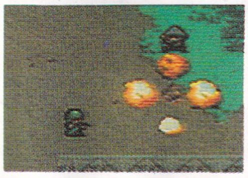
▲遊戲流程：

一開始我方的目的就是要先到第一個村落占領起來，途中會有許多埋伏的越南軍要注意，以免被偷襲，最好能移動完後就對樹林開槍射擊或是叫通信兵連絡後援部隊或是支援戰鬥機來幫助戰爭。

控制方法：

十字鈕：可以控制人員的方向。A鈕：決定鈕。B鈕：取消鈕。L鈕：可以把游標叫回到部隊人員。R鈕：結束。





半熟英雄



編號:17-0201
- 1992年
- 發售:12月19日
- 容量: 8M
- 價格:￥9500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: SQUARE

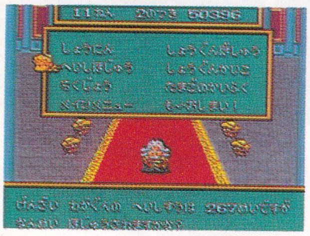
解　說

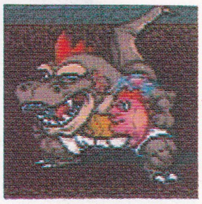
這個遊戲是爲一項戰略的遊戲最主要的目的就是把這全部的土地一一的佔領起來，收回全國的土地，這土地本是一片充滿了戰亂的世界，在這個時候出現了一位正義勇士人人稱他之爲半熟英雄。此時他看到這一大片領地充滿了戰亂、暴力，看不慣的他於是下定決心去征服這一片土地，讓這世界到處都充滿了和平、自由的年代。



畫面說明：

在平常的指令畫面中左邊爲全部舞台的顯示，則右邊的指令分別爲我國的狀態，我方將軍指示，自己的城堡一覽和別的城狀態的顯示，大臣們的劍術、記錄等。而戰鬥畫面時的指令有分通常戰鬥和開始戰鬥等。





控制方法：

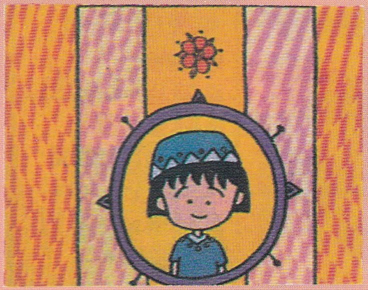
十字鈕即爲上、下、左、右之四方移動，A鈕即是爲決定戰鬥連打補助，X鈕即爲指令示窗顯示和地圖顯示，Y鈕爲全舞台的領土顯示。



▲遊戲流程：

此遊戲中要做的第一步就是首先打聽自己的國家和敵方國家的一切大大小小情報，這個收集情報是有助於進關收復領土的第一步驟，第二步就是要派出將軍去討取敵方軍隊，若想勝利就得派好一點的將軍出馬才有用，選好敵方城堡之後便派人去攻打，第三爲必須在戰鬥中求取勝利如果勝利的話，便可收復敵方城堡，失敗後果難以想像。

小丸子日記

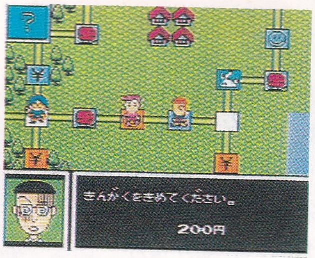


編號:17-0043
- 1991年
- 發售:12月13日
- 容量: 8M
- 價格:¥8800
- 操作:四人玩
- 評價:8分

■公司名稱: A撲克

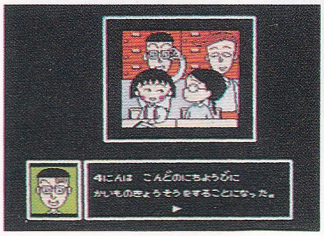
解說

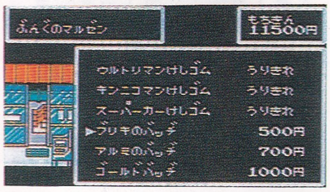
這個遊戲是從著名的卡通小丸子中移植過來的，此遊戲是因爲學級委員丸尾和英俊的花輪這二位同學要在四月份舉行委員長的選舉，而這舉行對別人來說是一件沒什麼大不了的事情，可是對丸尾來說可是一件轟動全世界的大事，而這學校說要在暑假之後再舉行，因此丸尾和花輪便馬上從暑假之後開始進行拉票行動，此時的主角小丸子看到了這個情形之後也想起來和這二位朋友玩一玩因此故事從現在開始。



畫面說明：

此遊戲的最下方即表示爲小丸子所玩的天數，而此遊戲中也有道具的始用和購買，在沿路中也可遇見同班同學爲你加油打氣。





控制方法：

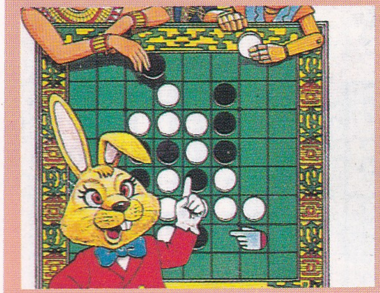
十字鈕爲控制小丸子的選擇道具、指令、游標。A鈕爲指令決定鈕和談話結束鈕。B鈕即爲取消畫面爲回到正常主題畫面。按下選擇鈕之後便可看小丸子的遊戲天數。



▲遊戲流程：

這遊戲的一開始就會讓你選擇需要幾個人來進行這可愛又有趣的遊戲，決定好人數之後再決定名子可以隨自己喜好而定，接下來就是決定天數，可以設定４月出發或者是５月、８月、９月１２月出發都可以，全部就緒之後便可開始出發了，一開始即是用輪盤方式來決定所走的天數，翻到４就走四步翻到６就走六步，在一沿路中會發生許許多多的有趣的事，

黑白棋

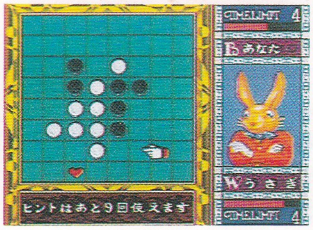


編號:17-0083
- 1992年
- 發售: 4月 5日
- 容量: 8M
- 價格:¥8700
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: HOT.B

解說

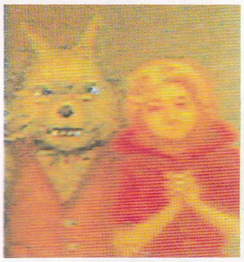
這是一個黑白棋遊戲，在每一個地區均有一個對戰人物，共有５個世界５種地區，每一個地區或世界均爲童話世界，都有幾個著名童話中的人物會與你一同對戰棋局，當打敗這２些童話人物時便可看到一些故事情節，就好像置身於童話世界中一樣。



畫面說明：

畫面左下角　訊息顯示
右上角爲剩餘時間　右邊爲對戰人物長相　右下角爲敵人剩餘時間　B爲玩者本人　W爲敵方



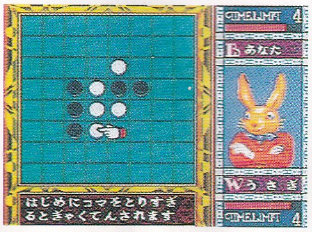


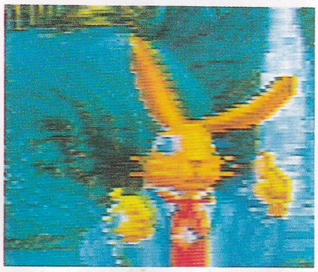
▲遊戲流程：

以單純的黑白棋遊戲，加上過關後可以看到彩色的精緻圖片使得此遊戲能成爲愛好者收藏的片子。

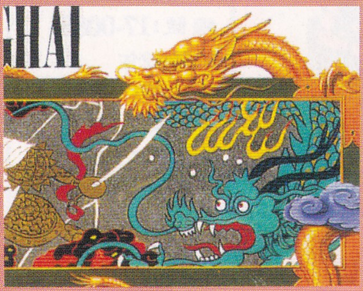
控制方法：

十字鈕　移動　選擇鈕　取消，開始鈕　提示位
A鈕　決定　B鈕　取消





上海

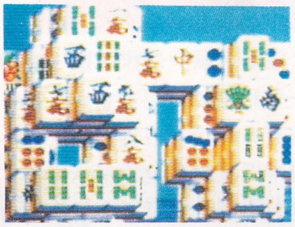


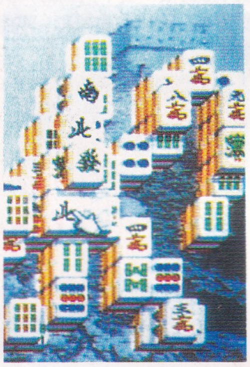
編 號:17-0093
- 1992年
- 發售: 1月13日
- 容量: 8M
- 價格:￥8900
- 操作:二人玩
- 評價:7分

■公司名稱: A撲 克

解　說

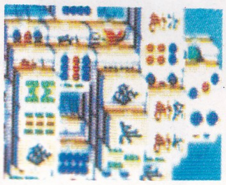
以排列堆積的方式的遊戲上海，算是一款益智型的遊戲，以同樣消除的方式一直消除到最後對於麻將高手來說，這算是一款考驗眼力及腦力的遊戲，音效方面也做的很搭配，對於高手或是初學者都算是一款很不錯的遊戲。





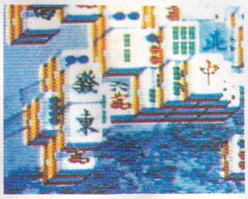
畫 面 說 明 :

以著名的上海型麻將牌ＰＣ ＣＤ　ROM版移植到超級任天堂、畫面尚可，音效自然是超級任天堂比不上ＰＣＣＤ ＲＯＭ，音效和曲子配合得很好，大人小孩都適合玩。



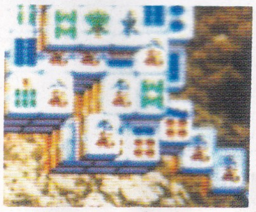
控制方法:

十字鈕　移動　B鈕　實行
A鈕　取消　Y鈕　顯示出
指令視窗以Y鈕按出指令視窗
後左上爲控牌關連指令
中間爲遊戲
設定　右上角則是選擇更換所
有牌形



▲遊戲流程:

從ＰＣ　ＣＤＲＯＭ上轉移至超級任天堂上的上海麻雀遊戲，從最簡單的麻將排列一直玩到高難度的算是益智型的遊戲。



超級麻將



編 號:17-0135
- 1992年
- 發售: 9月10日
- 容量: 8M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:8分

■公司名稱: AIMAX

解　說

人物有日本的、中國的、印度、德國、法國、美國、義大利、蘇聯等這一些在世界上算是當中的佼佼者，而它們這一些小的玩牌特性都不一樣有的人牌運非常好，往往一拿起牌之後馬上就聽了，也有的人非常奸，有時侯摸不到牌，他便從口袋中拿起另一個想要的好牌，這是不擇手段型的，在對戰中人物的表情都是非常有趣的，此遊戲中還有另外一種世界統一模式，這種模式就是每一個國家的代表被派出來之後進行玩牌大賽，此大賽的獎賞不是高額的獎金，而是派出來的代表自己會有一些軍隊、戰艦、飛機、大砲等，這些就是勝利者的獎賞，新鮮吧！不妨你也來玩一玩吧！

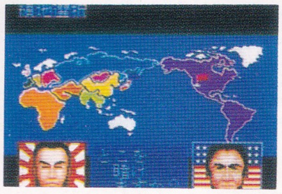


畫 面 說 明 :

在遊戲之中可分爲兩種模式，第一種爲六人對戰模式，第二種即爲世界統一模式，第一種對戰模式中每個人都非常厲害，而世界統一模式中的１２人就更不用說了，在玩牌的畫面上方即是對手的坐位，而我方的位子即是在下方，而左上方的人物示窗即爲對手可愛、天眞、清純、幼稚、活潑的美麗容貌，則右下角爲對手所持的財產和我自己本身的所有家當，你能把對手的錢全部贏回來嗎？

控制方法:

十字鈕即爲領土的選擇，指令選擇、聽牌、吃牌、碰牌、槓牌、胡牌的確定，A鈕爲決定、把牌捨去、點數計算加快，B鈕即是爲交換牌之決定、賭時領土決定。



▲遊戲流程:

每一位對手自己都擁有强大的火力，如德國希特勒先生他手中所掌握的有手榴彈、戰車部隊和親衛部隊，而美國林肯先生他擁有長弓、長槍、騎馬部隊等，蘇聯的戈巴契夫他掌握有原子潛水艦、飛彈、戰鬥機等以上如此强大的武器，你看了也是否心動呢？因此現在你也想要的話那就要看看你自己的實力如何，看你怎麼把一大票的武器全部一一給贏回來，加油吧！

麻將大會

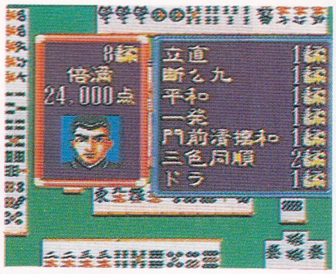


編 號:17-0140
- 1992年
- 發售: 9月17日
- 容量: 8M
- 價格:￥8000
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: 光 榮

解 說

這個超級麻將大會是由二位男、女主角其中選出一位來進行參加賭金大會，而這賭金大會最終的將金爲10000美元，這麼如此高的獎金也會讓人垂延三尺，這遊戲是由世界各地中出名的偉人、專家、學者所組成旳，其中有日本的織田信長、豐臣秀吉，而中國也有知名的陽貴妃、諸葛亮孔明先生也紛紛前來參加這一場轟動武林的超級麻將大賽，此時這場桌上的世紀大戰現在爆發。



畫 面 說 明：

在選擇遊戲畫面中雀莊之戰即是在21位世界名人之中選出自己喜歡的二位偉人來進行四人的麻將小聚會，而如果自己覺得實在沒什麼對手的話那你就可以參加21人的麻將賞金大會，此21人的賞金賽是用分組方式來進行比賽的，假如運氣好分到肉腳組的那你可就賺到了，反過來說運到強手組的那就要靠自己的牌運如何了。

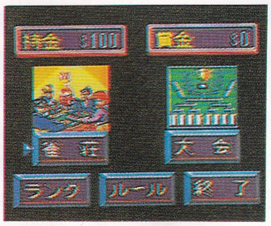


控制方法：

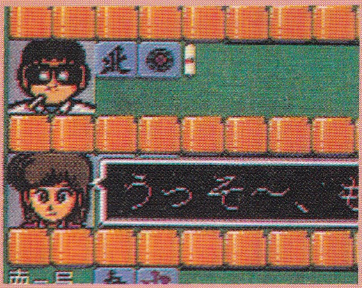
十字鈕爲選牌左、右之確定移動，聽牌、碰牌、吃牌、槓牌、胡牌均都以上，下來移動指令，A鈕即爲摸牌。

▲遊戲流程：

在這熱鬧的麻將大會中最主要的就是要不惜任何手段去奪取得到那10000美元的大比賞金，可是想打倒這21位世界知名人事可不是一件容易的事情，因爲他們旳實力非常驚人自己沒有二三下是無法勝利的，因此可以在四人麻將中慢慢練習加强自己的玩牌技術，如果你全部都準備好的話那就可以進入賞金大戰中和偉人較量一下長短。



自我中心派

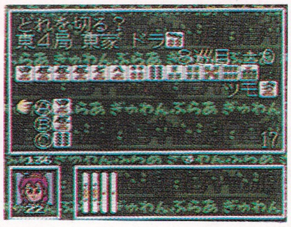


編 號:17-0149
- 1992年
- 發售: 9月19日
- 容量: 4M
- 價格:￥8500
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱: PAL SOFT

解 說

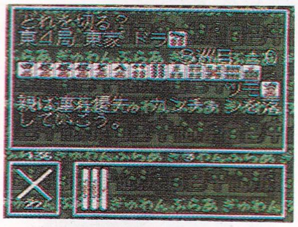
這是一款麻雀遊戲，不過說實在只能當作消遣遊戲如要認眞的玩話卻會大失所望，人物造型方面做的不太像是眞人卻像是卡通臉孔，不過大玫上此款遊戲還算是滿不錯的一款麻雀遊戲。



畫 面 說 明：

1．主角容貌。
2．對手容顏。
3．至牌。
4．我方的牌。





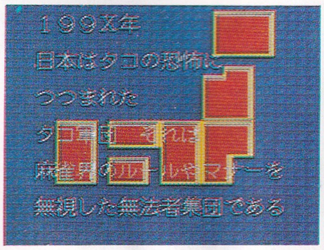


控制方法：

十字鈕：移動方格丟出自己不要的牌。
A鈕：進牌及丟牌。
B鈕：叫出指令。

▲遊戲流程：

此款遊戲比較適合一些對麻雀興趣很濃厚的人，可以調整對手的能力而可依照自己的能力來選擇對手。





邪鬼破壞

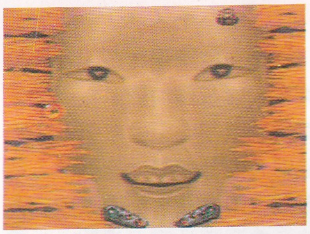


編號：17-0198
- 1992年
- 發售：12月19日
- 容量：8M
- 價格：¥8500
- 操作：二人玩
- 評價：7分

■公司名稱：NAXAT SOFT

解說

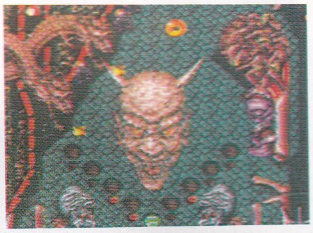
這遊戲背景是為惡魔的巢穴，許許多多身長於魔界的兇惡生物也紛紛出籠來擾亂這和平的世界，此遊戲是以彈珠台所構成的遊戲背景，在彈珠台上都會有出現令人討壓的傢伙出現，這時候世界的救星來了那就是法咒珠，它具有金鋼不壞之身任何的物體碰到它一定打入十八層地獄，因此就要靠它來拯救這世界使它回復和平、自由。



畫面說明：

此遊戲的畫面是由彈珠台轉換過來的，因此有幾分相像，而內容都不相同此時彈珠台內盡是一些魔界出來的妖怪們，光是小鬼就有３０種不同類型的鬼怪。



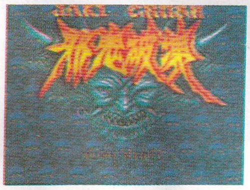


▲遊戲流程：

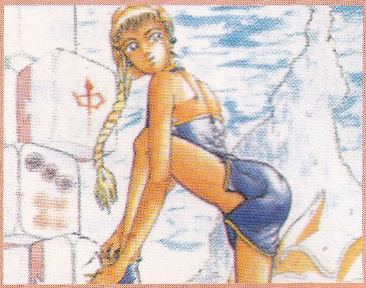
此遊戲中可以單打、雙打、對戰等，一開始將法咒珠推出去之後便展開和鬼怪大戰，英勇的法咒珠無人可以制服，唯一的弱點就是掉入無底深洞內，在這洞內肯定無法生，還因此還要靠著拍球板幫忙這法咒珠起死回生，此彈珠台不止一面而分成二、三層之高，因此若無拍珠柏的幫助，可是無法上去的，這遊戲出現的敵人在６０秒之內打死的話，自己所持的點數會出現加倍。

控制方法：

十字鈕的左邊即為控制拍球板上、下移動，A鈕為控制右邊的拍球板上、下移動，B鈕為呼叫法咒珠出現，選擇鈕即是為畫面的表示和解除，開始鈕為遊戲的開始和暫停。



超級麻將

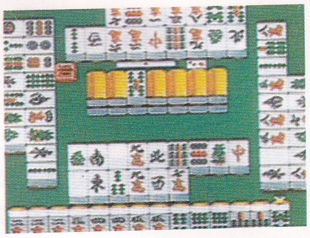


編號：17-0203
- 1992年
- 發售：12月19日
- 容量：8M
- 價格：¥8600
- 操作：一人玩
- 評價：7分

■公司名稱：日本物產

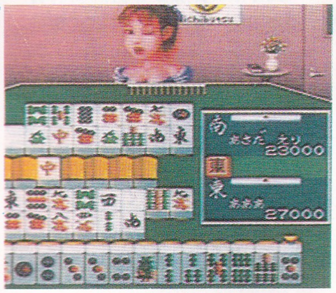
解說

此遊戲的舞台是在日本大阪的天神橋的麻將俱樂部，這裡是全國熱愛麻將狂的地方是由地下二樓到上方四樓一共六樓所組成的，這邊是專門傳授有關麻將的一切知識和玩麻將的一切技巧等，都包含在內，在四樓是為王位決定會場之戰，這個是一樓一樓慢慢的玩和慢慢勝利而進擊，此刻不怕輸的人僅管來吧！



畫面說明：

在遊戲中右方示窗為東家、南家、對手的所持金、得點、姓名，我方的持金、得點、姓名，最下方即是我方的牌，上方為對手的牌和對方容貌，中間部分為所丟出去的牌。





控制方法：

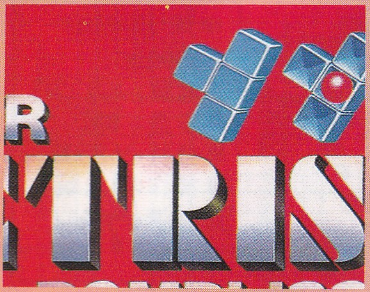
十字鈕是為對手選擇、換牌選擇，而A鈕為自摸、捨牌的決定，B鈕為吃牌、碰牌、槓牌、聽牌等選擇，X鈕為麻將開始對戰，Y鈕為我方看看殘數和得點等。



▲遊戲流程：

一開始的時候就和服務小姐辦理會員，辦理好入會申請書之後便可大大方方隨地出入，在這個俱樂部一共有６層分別地下２層地上為４層，B２為麻將入門講室，是對於初學者最有幫助，B１為實戰２人麻將研究室，１F為入會辦理會員手續的地方，２F是２人或４人對戰的社交場所，３F為每日平常訓練之後的成果驗收，必須和强勁對手交戰，４F為王位的決定戰。

超級俄羅斯II

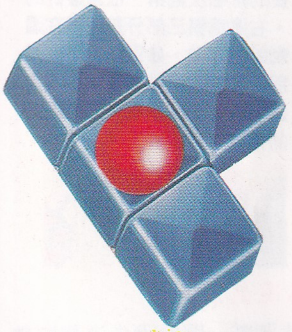


編號:17-0210
■ 1992年
■ 發售:12月25日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:二人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: BPS

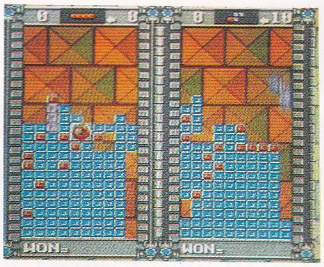
解　說

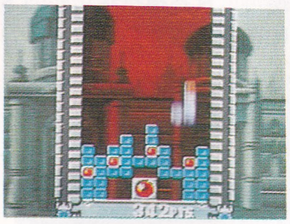
這是一片人人都非常喜愛的遊戲，這俄羅斯出來到現在已是多年了，可是它的媚力依舊如初不管是單打或者是雙人玩都是趣味性１００％，不論是男、女、老、少都很適合一玩，在整個遊戲中都是充滿了刺激的娛樂效果，如果想增加提高自己的智迴的話就去弄一片來玩玩吧！相信過了不久你的反應程度一定會日日上升。



畫面說明：

在平常的遊戲畫面中左上方的Ａ•ＴＹＰＥ爲Ａ形態的遊戲程度，下方爲最高的電腦分再下方爲自己現在所得的分數，右上方即爲自己現在的等級，等級愈高則自己落下的方塊速度會加快了許多。



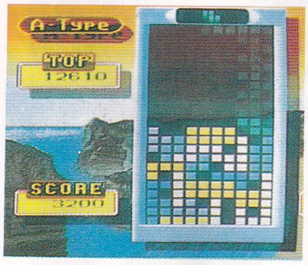


▲遊戲流程：

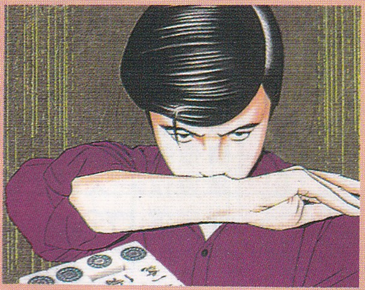
在遊戲的一開始即可選擇要一人玩或都是二人玩，之後便可以選Ａ種遊戲或Ｂ種、Ｃ種等模式，則最有趣的是Ｃ種模式它所成立的方塊圖形是爲千奇百怪，這遊戲的過關法爲有對塊落下的時候要以Ａ、Ｂ、Ｘ、Ｙ鈕其中一鈕來調整方塊的角度，之後便配合下方的凹洞來進行插入，插進的愈多則分數也會加多但上方落下的方塊速度也會加快。

控制方法：

十字鈕爲決定方塊所落下的左、右之３６０度旋轉，Ｂ鈕爲控制方塊的左、右３６０度的大旋轉。



哭龍麻將

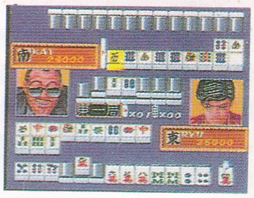


編號:17-0213
■ 1992年
■ 發售:12月25日
■ 容量: 8M
■ 價格:¥8500
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: IGS

解　說

這遊戲是一個充滿帥氣的演出，這故事爲主角雨宮在一次麻將賽中不幸落敗受盡了許多恥笑，就因爲這樣雨宮就消失在這現實生活中已有二年，如今他又再度現身想必已經有１００％的功夫才敢出現，如今雨宮又再度來到了慘敗的傷心地又重新拾回他的不敗傳說。

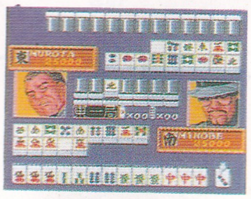


畫面說明：

在遊戲中上方爲對手的牌中間即爲拾去的牌左上爲對手的金錢和姓名，下爲則爲主角的牌右下爲主角的金錢和姓名。







控制方法：

字鈕爲控制左、右選擇牌、上、下爲選擇吃、胡、碰、槓等指令，Ａ鈕爲摸牌、拾牌，Ｂ、Ｙ鈕爲吃碰、槓、胡選擇，選擇鈕爲音樂選擇。



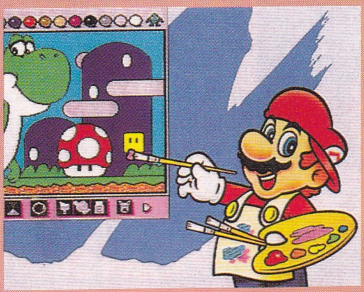
▲遊戲流程：

在遊戲中一開始即可選擇主題故事麻雀飛翔傳或修羅賽、兩人對戰。

其中最有趣的是麻雀飛翔傳這是一個以ＡＶＧ的形態而演出。

此刻的目地爲要找出恥笑雨宮的哭龍爲目地，而在新宿四處的尋找，而若想要得知哭龍的下落就必須要和他玩一場麻將勝他了之後他竹會告訴你一些重要情報好去進一步去找哭龍。

瑪莉繪圖

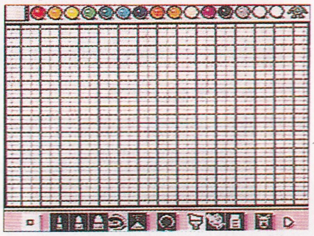


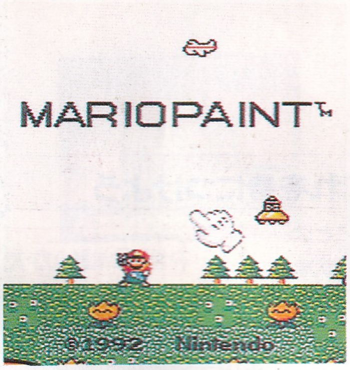
編號:17-0112
■ 1992年
■ 發售: 7月14日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥9800
■ 操作:一人玩
■ 評價:7分

■公司名稱: 任天堂

解　說

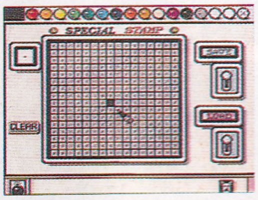
可以畫出自己心目中美麗的圖案，作出發自人們內心眞正心聲的優美旋律而又動聽的曲子，而後可以使這些東西結合起來成爲一個會動的電影，再將這個電影錄進BETA、EDBETA、VHS、SVHS等高畫質HIFI的錄影機而後將此保存起來，是一片有多用途的軟體。





畫面說明：

可以製作各個圖案，有16格、8格、4格動畫，音樂製作分爲配音配音等簡單的音樂製作，如在玩累時還可以玩打蒼蠅來做爲休閒活動，是一片可以做爲製作作家庭小電影等個人想要做的軟體。

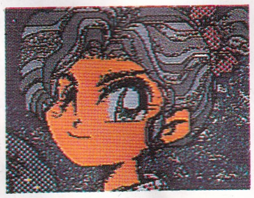


控制方法：

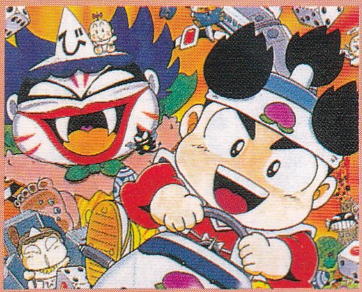
十字鈕　移動　A鈕　實行、決定畫面下爲圖形檔案表上方爲顏色、色筆圖形檔

▲遊戲流程：

在個人休閒時可先做爲製作多媒體個人小廣告的有趣軟體，在功能上已算足夠了，價錢大的台幣1800元左右，對於製作影音多媒體方面有興趣的人，不妨去買來玩玩看，除了原附的滑鼠之外，（阿波羅滑鼠搖桿也可以使用）。且解讀電腦訊息的速度更快！



桃太郎電鐵II



編號:17-0129
■ 1992年
■ 發售: 8月 7日
■ 容量: 8M
■ 價格:￥8800
■ 操作:四人玩
■ 評價:7分

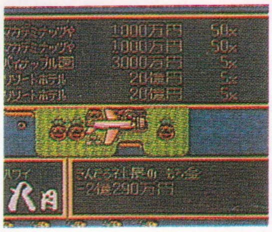
■公司名稱:哈德森

解　說

這個遊戲是以日本爲背景的遊戲舞台，遊戲過程全都是以日本鐵道爲中心，吉米是電鐵會社的社長，他爲了要使日本的運輸方面能夠非常便利因此便不惜巨資來在日本名地設下車站，一來可以增進日本的交通二來也可讓自己獲得大批的財富，此時鐵道社長你現在就去日本名地觀光並收錢吧！

你能成爲全日本最有錢的社長嗎？加油！

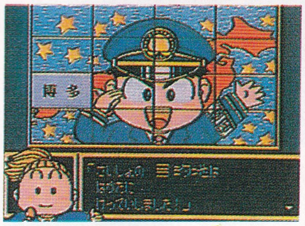
（還可以買各種特殊功能的卡片和買各地百貨公司工廠等）



畫面說明：

在平常遊戲的時候示窗可分成爲四部分，第一部分爲畫面的最上端，裡頭介紹卡片數量，幾年幾月、幾萬資金等，左邊爲第二部分介紹的是現在社長的排名次則第一位爲最好的，右邊爲第三部分是說明在還剩餘的年數，如果年數用到零那遊戲就因而結束了，右下角爲現在的基本指令可以聽許多的情報以提供資訊。



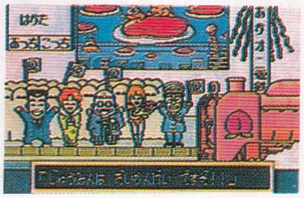


控制方法：

十字鈕爲電車的各處移動，以及購買東西指令游標上下的選擇，A鈕即是爲指令的決定鈕，B鈕即是爲指令的取消鈕，R、L鈕爲擴大時候的按鈕。

▲遊戲流程：

此遊戲一開始就先選擇要幾人玩，此遊戲可以選1～4人來參加，在內容方面一共有8種車站，其中有大車站、小車站、空港（飛機場）等，在過程中還可以在車站中購買道具，此道具購以後自己所獲得的收率會以加倍贈送，在一年的最後一天會以決算自己一年之中所收得的資產，資產愈多當然也就是正規的冠軍了。



柏青哥戰爭



編號:17-0182
- 1992年
- 發售:12月19日
- 容量: 8M
- 價格:¥8600
- 操作:一人玩
- 評價:6分

■公司名稱: 日本椰子

解　說

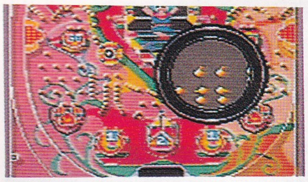
這是一款以彈珠爲主的遊戲，此款遊戲的畫面背景都還製作的滿新鮮很適合孩童的遊戲；遊戲中充滿了緊張刺激爲了不讓鋼彈掉下去都須集中精神的才能獲很高分。

控制方法：
十字鈕：控制左方彈板。
A鈕：控制右方彈板。



畫面說明：
1．彈板。
2．彈球。
3．分數。









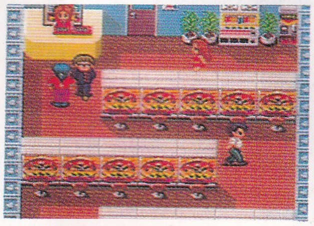
控制方法：

十字鈕：控制左方彈板。
A鈕：控制右方彈板。

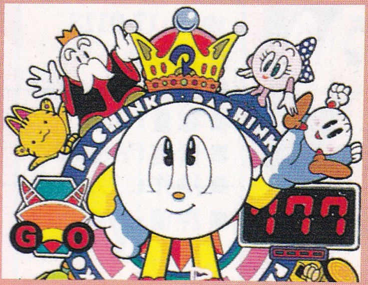


▲遊戲流程：

可以跟自己的兄弟朋友一起來玩此遊戲互相比比看誰的分數最高，也可自己玩獨創一個最高的分數，是很適合初學者玩的一款遊戲。



柏青哥大賽

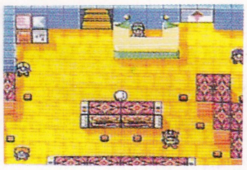


編號:17-0187
- 1992年
- 發售:12月15日
- 容量: 8M
- 價格:¥9800
- 操作:一人玩
- 評價:7分

■公司名稱:COCONUTS

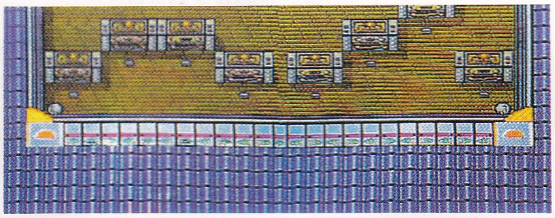
解　說

這個故事是發生在一個名叫柏青哥星的地方，這一個地方充滿了愛心、和平的環境中，而今天是新國王的戴冠的典禮，是人人歡喜、高興的大好日子，但是在城的另一方出現了邪惡的怪物出沒，此時身爲柏青哥國王聽到這個消息之後便派人下令好好保住這個國家不要讓魔鬼入侵，說完之後柏青哥國王便動身前去爲自己的領土而戰。



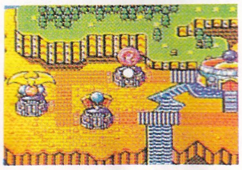
畫面說明：

在打鋼珠畫面中右上方爲鋼珠台的號碼，下方則爲台內所有的鋼珠數，再來就是自己本身所持的鋼珠總數，接下來則是爲加量的調整圓點愈下面則所彈出鋼珠的力量也就愈大彈的愈遠。



控制方法：

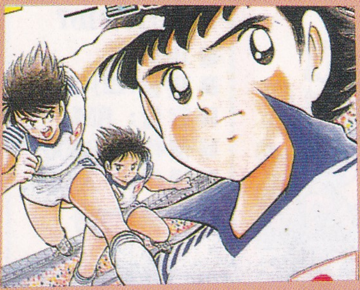
十字鈕爲控制柏青哥的上、下、左、右移動，選擇是或不是的指令遊標，調整鋼珠發射的力量大或小，A鈕爲說話鈕，進入打鋼珠的畫面，開始鈕爲開始進行遊戲，Y鈕爲固定的打方。



▲遊戲流程：

此遊戲的一開始就必先輸入自己可愛的姓名，再來就是進入名遊樂店之後和別人打聽一些情報，全部都準備好之後便可開始進行打柏青哥的遊戲了，打柏青哥想要中大獎那可是要靠運氣和手氣才行的，力量要大小調到適中否則珠很難進入洞內，此時主角的最先的任務就是要贏得大筆的鋼珠，其中也有BAR出現如拼成777或是AAA、JJJ都可中大筆的鋼珠。加油吧！

天使之翼III

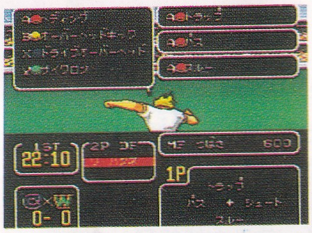


- 編 號:17-0113
- ■ 1992年
- ■ 發 售: 7月17日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥8900
- ■ 操作:二人玩
- ■ 評價:7分

■公司名稱: TECMO

解　說

曾經在任天堂版大受歡迎的足球模擬賽天使之翼終於把舞台給搬上超任上面來了，這次的主角仍然是以大空•翼爲中心而這次III代中的每位有名的球員的必殺射門法也變得更加具有迫力了也做非常漂亮，這回大空•翼一行人的目地是從日本青年隊的比賽中開始跟所有來自世界各地的強勁青年隊一決勝負，故事也延續了II代的情節和精采性外，III代的系統也大幅度的提升了。



畫 面 說 明：

爲整個球場縮小的全部畫面。
我方人正在運球時或電腦的人員正在運球時。
爲要阻止運球的人員。
剩餘的時間。
由那一隊跟那一隊正在決勝負底下爲分數。
阻擾球員的名字。
一些運動員所能使用的指令。





控制方法：

十字鈕：操縱畫面上人物的移動。
B鈕：在開始的時侯以十字鈕操作自己想要玩的場地，然後按B鈕決定。
Y鈕：可以取消所有的決定。



▲遊戲流程：

由大空•翼所率領的日本青年足球隊一行人來到德國的球是要跟所有的強敵決戰，爲了優勝杯大空•翼一行人準備在球場內一顯身手了，開始比賽時對手不很强，可在此訓練眾球員的體力及耐力爲了日後的準決賽所以大家不可掉以輕心，而戰況已經延續到跟義大利隊決勝負了，義大利隊的守門員乃是有黃金右腕之稱名守門要必須不斷的配合使用必殺技才行

星際大戰

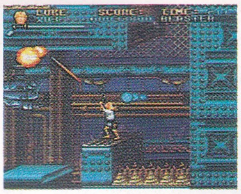


- 編 號:17-0197
- ■ 1992年
- ■ 發 售:12月19日
- ■ 容量: 8M
- ■ 價格:¥8500
- ■ 操作:一人玩
- ■ 評價:9分

■公司名稱: 勝 利 音 產

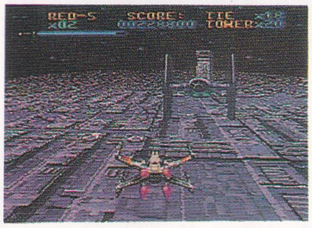
解　說

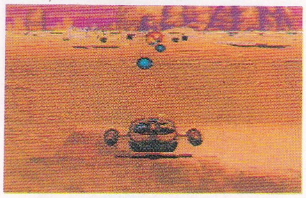
這星際大戰想必每一個人都看過吧！此電影中的星際大戰的情節現在已經隆重在卡帶中登場了，在遊戲中會出現R２－Ｄ２和Ｃ－３ＰＯ這兩位可愛的機器，其中還有同伴長毛人也會以幫助主角的姿態出現，而武器方面可說是迫力逼眞雷射劍從空中砍向敵人，這種畫面眞是精彩，不管在開場的音樂或者是遊戲中的動作等，自己如同處在星際大戰內。



畫 面 說 明：

在遊戲畫面中左上方的即是爲主角的示窗、殘數、體力值、分數、時間、武器所持名稱。





控制方法：

此控制方法一共有２種，分別是橫軸畫面和３Ｄ立體畫面。在橫軸畫面時十字鈕爲上、下、左、右之移動；A鈕爲武器選擇；B鈕即是跳躍；X鈕爲特殊武器使用；Y鈕是連射攻擊，而在３Ｄ畫面時十字鈕爲上、下、左、右移動；B鈕爲加速；Y鈕即爲攻擊連射鈕；L加R鈕是爲爆彈發射。

▲遊戲流程：

在遊戲的一開始主角便拿著手中的雷射鎗向敵方前進，沿途中都有許許多多的怪物出現前來阻止，而在打倒敵人之後便可以得到回復體力的道具，此遊戲的最終任務就是要打倒邪惡的帝國軍，並且將蕾亞公主平安的救回來，此刻會有兩位機器人陪著主角而去，沿途中危機重重使得主角的任務又更加重了許多，因此以後的難關要更加去克服。

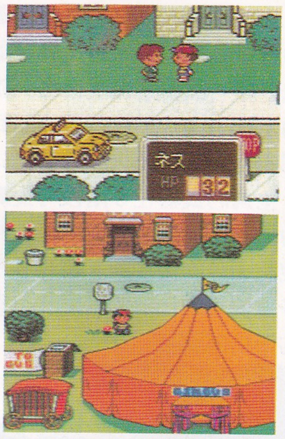


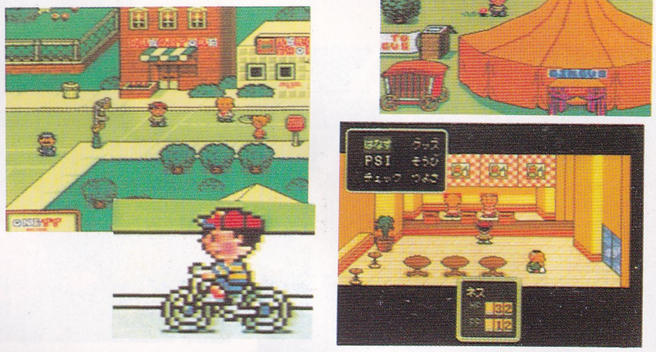
新卡快訊

SFC 地球戰記 2

公司名稱：任天堂　RRG
發售日:93年2月下旬　日幣價格：8900

這是由超級任天堂的主機製作公司日本任天堂株式會社所全心全力製作的RPG遊戲，故事是採用大師級的系井重里來改編而成的，而畫面和音樂均用到超級任天堂所有的功能，目的地為打倒前來侵略地球的外星人，畫面中人物的個性和表情均可從中瞭解為RPG遊戲的上乘之作。





SFC 聖劍傳說 2

公司名稱：SQUARE　A．RRG
發售日:93年4月　日幣價格：未定

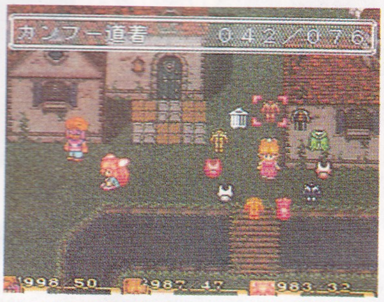
這是原本出在GAME　BOY的ARPG動作文字遊戲、在動作文字遊戲中其聲音效果畫面都要能達到某一種完美的地步，才能算是成功之作，而聖劍傳說便是由雙重畫面聲音效果的SQUARE公司製作，可以使用多種魔法和功能奇特的寶物，並加入感人的長編故事情節。

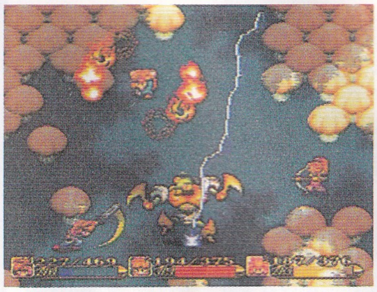


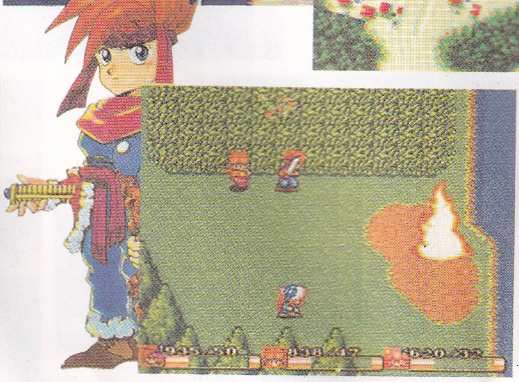














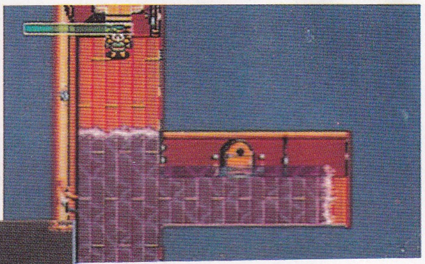
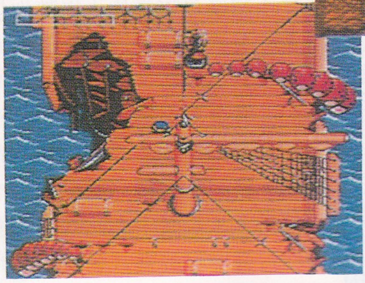


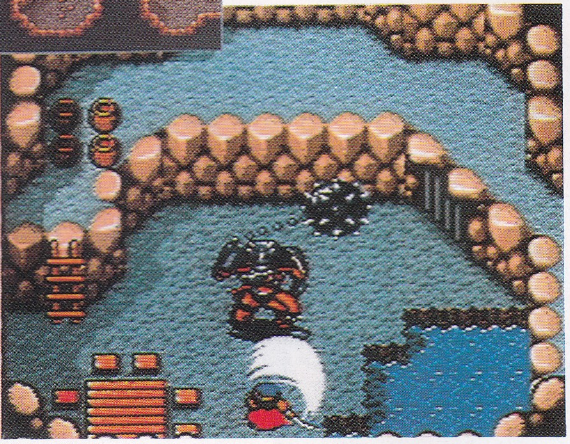
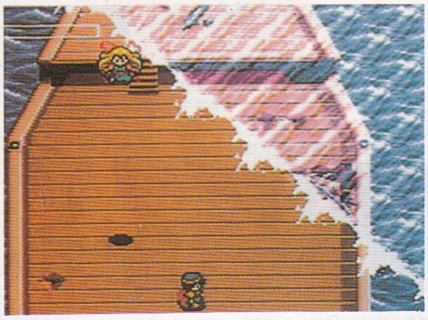
SFC 王子復國記

公司名稱：WOLT　TEAM　　A．RRG

發售日:93年3月　　日幣價格：未定

以斬Ⅱ爲代表有許多模擬遊戲的WOLFTEAM又發行動作RPG。故事由熱愛自由、旅行的主角一王子在旅行中進聽到故鄉異變的傳聞而火速趕回正式開。主角的武器在3階段可提高威力的利劍。遇敵時時會吸引物體便柱子等物體移動，還有2種可多重使用的枷鎖。喜愛旅行冒險的不妨試試。

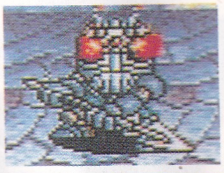

SFC ＳＤ快打２

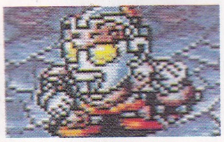
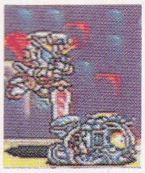
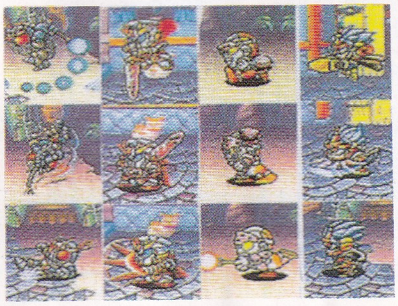
公司名稱：BANPERSTO　　ACT

發售日:93年3月　　日幣價格：8700

這個ＳＤ快打Ⅱ遊戲中的人物角色均爲大隻的，且各種角色的表情多變化，動作精細生動其絕招之多較ＳＤ快打多了數位並會使用魔法，有四大原素構成的强力魔法每一素有３種魔法可使用共有１２種法術，有四位主角可使，在戰鬥中可以任意更換人物，可２人同時遊玩和雙人對戰。



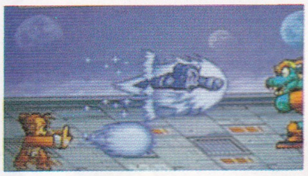





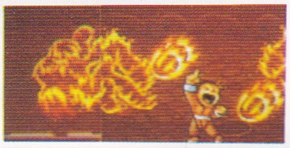
SFC 超級中國人2

公司名稱：CULTURE BRAIN　ACT
發售日：93年2月　日幣價格：未定

傑克和劉以最拿手的功夫動作提高威力回來了。這次在戰鬥中一聲么喝即爲超級中國人時可使用超迫力的必殺技。當然，スーチャイ獨自的趣味也非常充實像發射星星或起龍卷風等場場精彩。動做中敵人的反應也依舊令人莞爾。



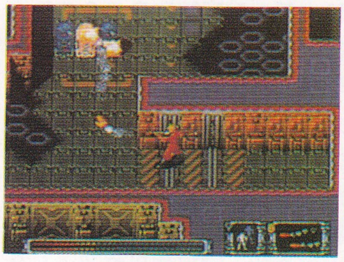
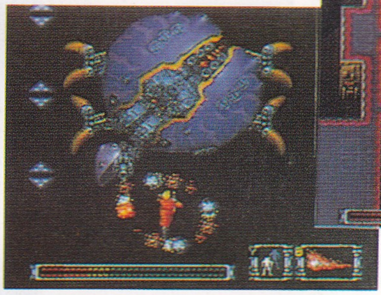
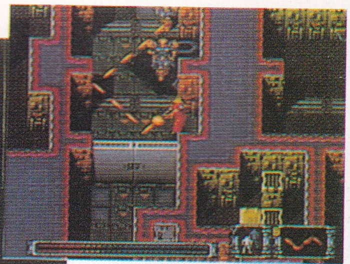




SFC 怒之要塞

公司名稱：JALECO　ACT
發售日：93年3月　日幣價格：8700

去年2月GB所發行的怒之要塞決定以嶄新的面目在超任中登場。把最新的情報和以取得的畫面照片一起介紹。內容有機關槍和火箭炮加上使用火炎放射器可猛烈炮擊。此種遊戲的關鍵在於固定射擊的方向後可移動。要如何使用它是非常重要。

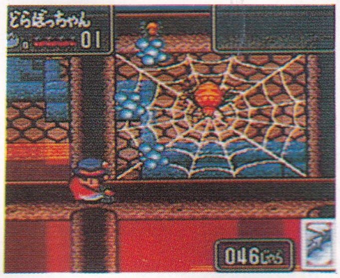




SFC 超魔界大戰

公司名稱：NAXAT　ACT
發售日：93年3月　日幣價格：8800

超級大魔戰中不但動作可愛且事件內容豐富。發展速度良好的遊戲。

冒險旅途中會增加同伴來幫助主角。此同伴所向披糜因此出現強敵時需依賴他的幫助。但是只幫助解決敵人不能取得經驗值或金錢。也不用一直依靠他。





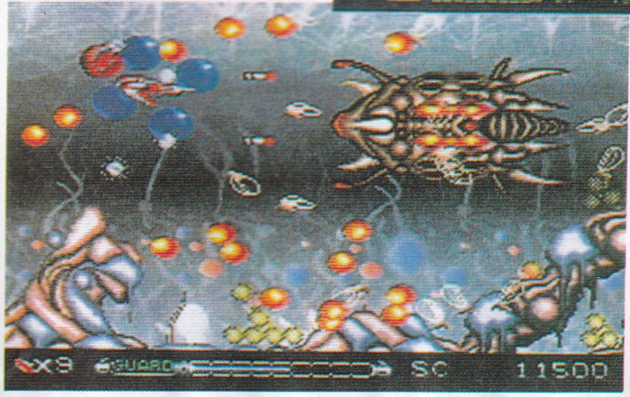





SFC 異形戰機

公司名稱：ATHENA　STG
發售日：93年3月　日幣價格：8900

這一片異形戰機遊戲在進行時可是充滿速度感，有3種武器可以使用並有武器能力可以隨著拿到寶物來君強能力等級武器還可以集中能量而發揮完全的功用，有防御用的也有加强本身異形戰機的火力。

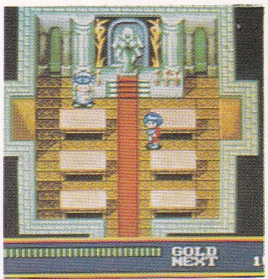



SFC 沙克傳奇

公司名稱：太陽電子　A．RRG

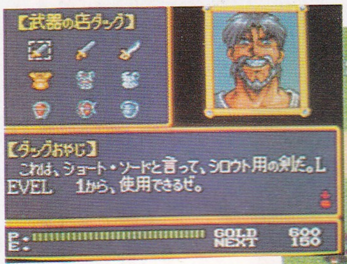
發售日:93年1月下旬　日幣價格：9600

在日本個人電腦版和PCSCD大放異彩的ARPG動作文字遊戲，有著引人入勝的魅力，此次在功能强大的超級任天堂主機上面由實力强大的太陽電子公司前來製作必能使沙克傳奇這個遊戲更上一層樓，遊戲音樂音效和畫面均爲太陽電子傾力製作的，可以使用魔法道具和武器能力加强爲此遊戲的一大特點。









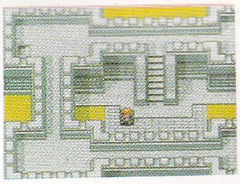


SFC 妖魔迷宮3

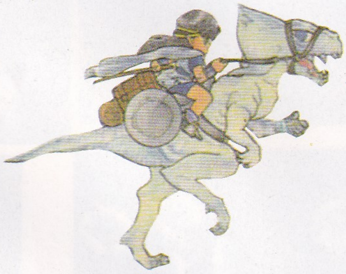
公司名稱：SOFEL　RRG

發售日:93年4月　日幣價格：未定

在妖魔迷宮的世界中規定主角均爲女的，因此在SFC版的妖魔迷宮加入了新的畫面人物角色處理效果，因此可以預想超級任天堂版的妖魔迷宮必然有新畫面的感受，音樂的製作則是製作人員改編以往妖魔迷宮的音樂改編而成，必然是配合當時的情況來放出最好聽而又適合的曲子。







SFC 蝙蝠俠

公司名稱：KONAMI　ACT

發售日:93年2月　日幣價格：7800

這是由遊戲製作每句必發清搶手的KONAMI公司盡心盡力製作而成，畫面具有眞實的3D立體感，可以使用多種强力絕招，畫面精緻，音樂完全收錄電影版蝙蝠俠再改編而成，背景和人物的動感均能體會的出來色彩鮮麗爲動作遊戲的上乘之作。











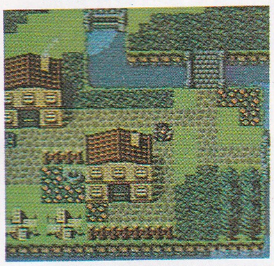
SFC 光明戰士2

公司名稱：SETA　RRG

發售日:93年3月　日幣價格：9500

加入數種新功能新系統的光明戰士II其實任天堂版的早已經發售，而且也受到許多任天堂版玩者的喜愛，這遊戲受到如此的歡迎，因此便予定要發售超任版的，畫面做得十分精緻，在戰鬥時敵人也以活生生的戰鬥來表現的，音樂聲效方面也是非常的棒！爲RPG遊戲的極品。





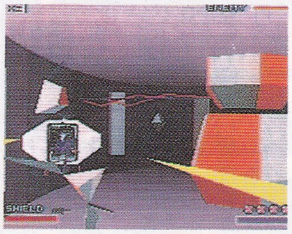
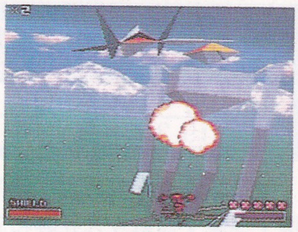




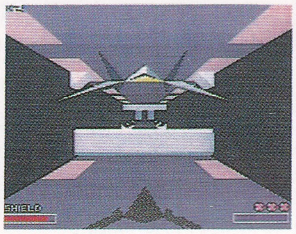
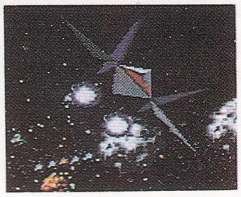
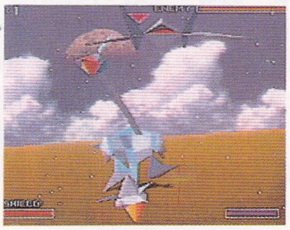
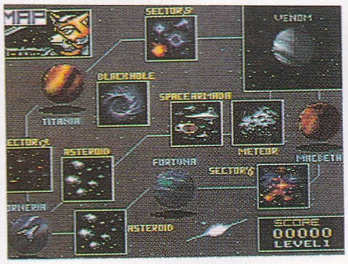


SFC 星際迷航記

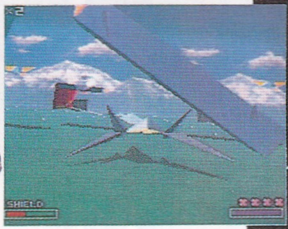
公司名稱：任天堂　SLG
發售日:93年2月21日　日幣價格：9800

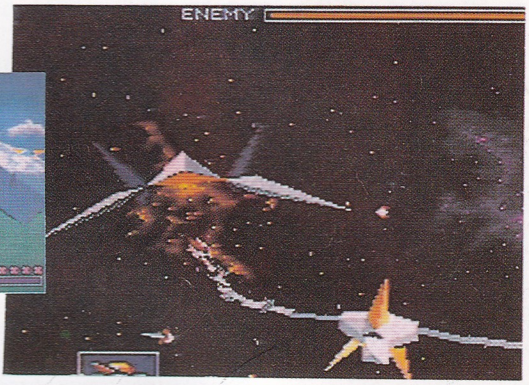



出刊瑪俐系列或F－ZERO等不乏優良作品的任天堂又一巨獻－星艦迷航記。原本是一本格派3D短片。3D電玩的命脈在於它的速度感和操作優良，是其它電玩不能媲美。不愧是電玩界的大哥大。當然性能不僅於此，更有精心製作高水準的聲音和抓住要點的演出。機體敏捷可3階段的視點操作機體。眞的是令人期待已久的作品。



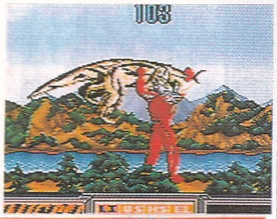




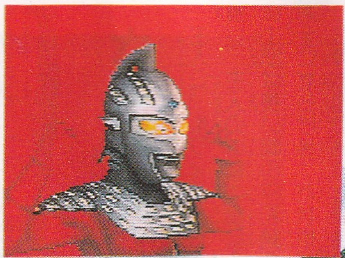
SFC 超人2

公司名稱：BANDAI　ACT
發售日:未定　日幣價格：8800

以多次介紹超新作，這次一口氣介紹情報作爲年末巨獻。內容結合前作而成，雖經過多次修改仍未脫離前作陰影。受限於TV系列是不可避免之事但具有豐富的新內容，而且一開始即有驚人之舉。喜愛前作的同好不可錯失遊戲。







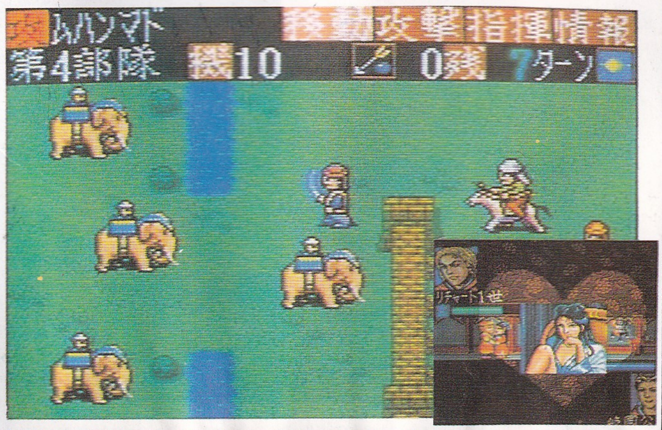



SFC 元朝祕史

公司名稱：光榮　SLG
發售日:93年3月25日　日幣價格：11800

89年任天堂所發行的蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン限隔4年又再度獻給同好。這回的舞台由東方的日本到西方的英國。劇情內容容充實，12世紀末蒙哥魯的統一，妄想稱霸世界的金利斯龐，蒙哥魯的興亡。



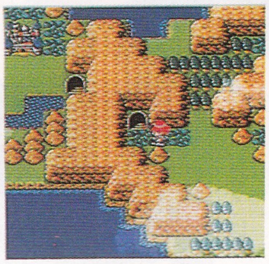


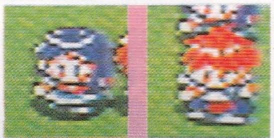
SFC 時空傳記

公司名稱：ＴＡＩＴＯ　**RPG**

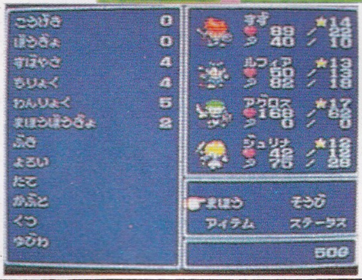
發售日:９３年６月　日幣價格：８８００

這是經過百年歲月主宰恐怖．破壞．混亂．殺戮４大狂神和充滿正義感主角之間難分難解的戰鬥。這正是主角需衝破層層卡劇情的ＲＰＧ。開頭即為百年前的虛空島戰役，總之此遊戲要玩者親身體驗。操作４人戰士等待出現空中之島以倒四狂神，４名戰士獲勝就是和平之日。此遊戲最大的特色在其戰鬥具有相當的樂趣。為維護宇宙世界的和平需要有您的參與。









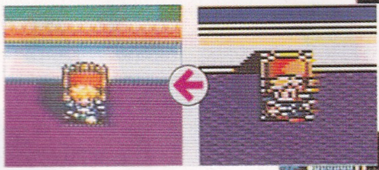
SFC 英雄傳說２

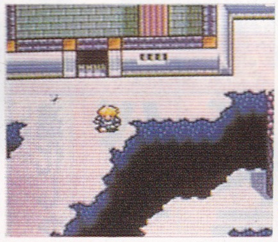
公司名稱：ＥＰＯＫ社　**RPG**

發售日:未定　日幣價格：未定

此遊戲是英雄傳說的續編Ⅱ續前作經２０年的時點展開的情節。這回前作的主角的兒子阿得拉斯為主角活耀。舞台理所當然也在イセルハーサ。前作以陸地為中心展開冒險但這回主要以地下世界進行冒險活動。







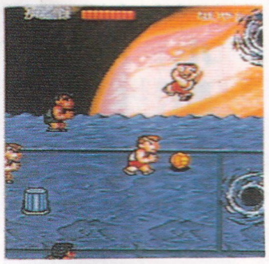


SFC 熱血躲避球

公司名稱：ＴＥＣＨＮＯ　ＪＡＰＡＮ　**ACT**

發售日:未定　日幣價格：未定

這可說是躲避球的始祖。現在傳受期待已久超任版的最新情報吧！不平凡的躲避球當然要在不平凡的場地。有地面起浮不平砂暴狂起的砂漠．突然出現黑動的宇宙更瘋狂的是在滑溜並會出現雪崩的雪原，皆是天外奇想。並且有１６種不同必殺射擊。



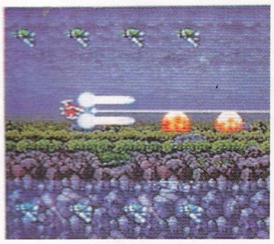


SFC 太空戰鬥機３

公司名稱：ＴＡＩＴＯ　**SLG**

發售日:未定　日幣價格：未定

這原本是具有多重趣味的業務用電玩系列。這是ＴＡＩＴＯ－ＳＦＣ對此挑戰轉移參入的第一炮。且受潮流影響加入最新式的要素和改良最新作以原著登場。這次改良特點是太空戰鬥機系列新的嘗試，採自機選擇制。武器具有３個不同的系統，系統Ⅰ有飛彈．雷射．光波。系統Ⅱ有凝固油劑特徵。系統Ⅲ則有超強雷射。其令一特徵為威力系統也就是說那一方武器不使用就可提升令一武器的等級。玩者可享受其中的片子。







SFC 兵蜂２

公司名稱：KONAMI　STG
發售日:９３年３月　日幣價格：未定

由日本ＫＯＮＡＭＩ公司傾注全力製作的射擊ＳＴＧ强片兵蜂II，造型可愛而難度又不高，一向是兵蜂系列的特色，可以使用多種威力强而又好用的攻擊，在２人同時遊玩時，可以雙機合併起來發射兵蜂火焰炮，也可以在兵蜂機集氣後用拳頭來攻擊敵人，也可以用投射轉移角度等多彩多姿的華麗攻擊來攻擊敵人，音樂和畫面均爲上乘之作。



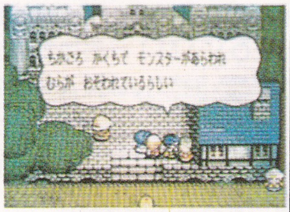




SFC 聖騎士戰記

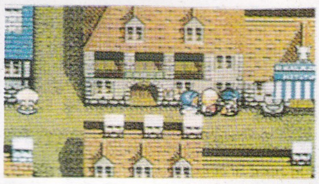
公司名稱：太陽電子　SLG
發售日:９３年３月　日幣價格：未定

由日本太陽電子公司所做出來的東西惚然不差，這是眾人皆知的事情，予定在１９９３年３月發售的ＲＰＧＳＬＧ模擬文字遊戲聖騎士戰記，採用了ＲＰＧ和ＳＬＧ兩種要素，以畫面來說，平時建築物精緻華麗，戰鬥時我方和敵方怪物均能十分生動的動作表現出來，音樂充滿了古典樂的平靜典雅和流行樂曲的風格，是一片解謎和指揮並用的遊戲。









SFC 聖靈珠傳說

公司名稱：IMAX　RRG
發售日:９３年３月　日幣價格：９７００

故事上非常有連貫性刻情有時會使人意想不到而又能使人心服口服的ＲＰＦ遊戲就是這片聖靈珠傳說，以西洋中古世紀的英格蘭爲其主題，戰鬥時採用動畫表示，而各種操作也能使咱們中國人心服口服，可以看到表示功能圖形指令，至於懂日語的人則不需要說明書只要看遊戲中的各種解說即可，是一片設想週到的ＲＰＧ遊戲。



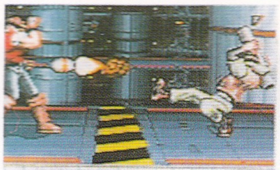


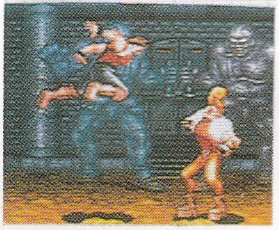


SFC 死亡格鬥戰

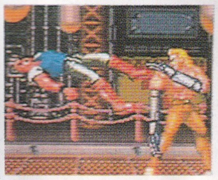
公司名稱：JALECO　ACT
發售日:９３年３月　日幣價格：９８００

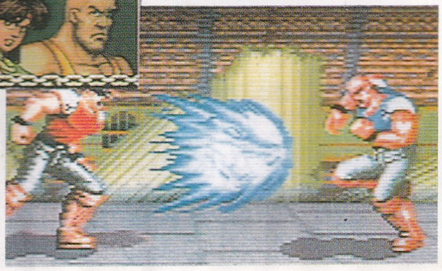
故事是在說第３次世界大戰以電子核彈作戰將人類的世界和所有生物的世界完全地毀滅之後有位不死的人，這４位不死的人均爲主角要向挑起核子大戰的神秘組織挑戰，可從４人主角中選出１人來遊玩，也可進行對戰，最值得喝彩的是所有人物都很大，在玩起來時很爽！敵人有１０位，打完這１０位後便可打格鬥戰神爲最終目的。











SFC 魍魎戰記2

公司名稱：KONAMI　RRG

發售日:93年4月28日｜日幣價格：未定





在任天堂出過第一代魍魎戰記的日本KONAMI所制作的强卡RPG遊戲，日本KONAMI公司是一家不鳴則已一鳴驚人的公司，由KONAMI公司所製作的遊戲必然都會賣座！在超級任天堂版的魍魎戰記II使用多張美麗而又精緻的動畫，指令則是一直排在畫面下方，人物圖形則是一直在畫面的最上方，完全不會影響到畫面的完整性。這就是KONAMI公司的得意力作，所作的音樂更是一級棒！





SFC 高爾夫球公開賽

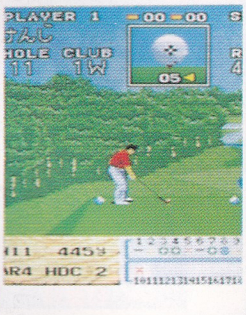
公司名稱：NAMCO　SPG

發售日:93年1月29日｜日幣價格：8800



日本NAMCO公司又一運動强卡，在超級任天堂版新加入美女解說的新頻功能，在每一個賽場都會有親切美女不厭其煩的來爲玩者做解說人員，從高爾夫球遊戲高手到高爾夫球遊戲入門者均能得到最完美的服務資訊，畫面爲3D立體的，在精彩畫面時還會有畫面擴大强調，是一片可以適合喜愛高爾夫球遊戲收藏者遊玩的遊戲。





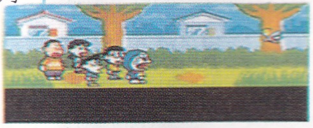
SFC 小叮噹

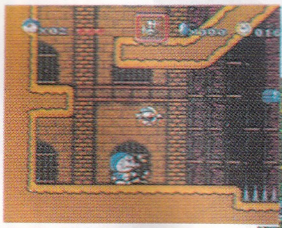
公司名稱：EPOK社　ACT

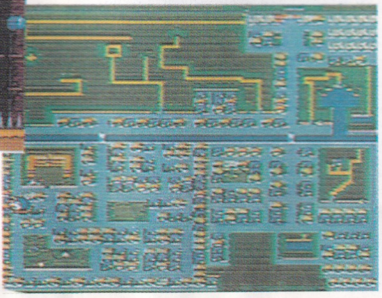
發售日:93年2月｜日幣價格：8000



「此遊戲令人驚訝的是喪失四次元火箭中道具的小叮噹雖然發現丟失的的祕密道具卻難以挫尋到妖精們的所在動作遊戲。最重要的是尋找其人物可愛生動活潑和令人意想不到的道具發明再再令人愛不釋手也是小叮噹ー系列的作品一直深受大家的喜愛。





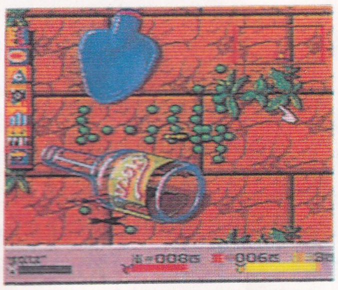




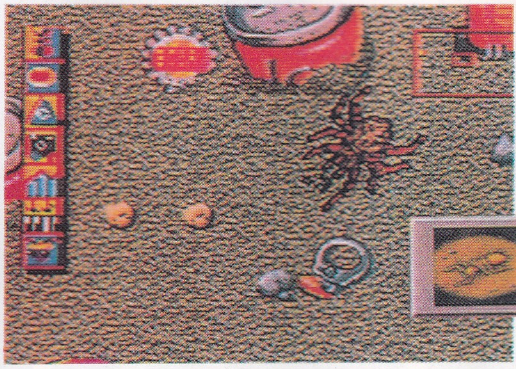
SFC 螞蟻大戰

公司名稱：想像者　SLG

發售日:93年2月｜日幣價格：12800



這是以力量大的螞蟻爲主角的模擬遊戲，螞蟻的敵人有蜘蛛、同類的螞蟻等，在遊戲中有各種查詢系統可幫助玩者多瞭解昆蟲知識、生產防衛和攻擊的是螞蟻女王，螞蟻女王生產所有螞蟻是主要角色，螞蟻女王一死遊戲便結束。







SUPER FAMICOM

超任熱門排行榜

在超樂器的世界中有給予玩者的樂和幻想世界的遊戲，但是玩者往往是因為想受了遊戲給予的快樂滿足感之後而不會去注意到一個遊戲問發售出來後是要和多家場商所製造遊戲後才能讓無從選購片子的細玩者依片子的名次而來選購，有些玩者則是抱著反正有那麼多人已買這片遊戲而花錢去買了，也不差我一個，於是這為玩者也會下海投入此遊戲的世界去了，總之有許多玩者均會依雜誌中有關片子的報導和片子簡介解析等有關片子報導之單元來作為購買片子的參考，姑且不談這些，下面即將為玩者揭曉１９９２年的全年度遊戲片子排行榜，全年度排行榜有２片遊戲片同時榮獲第一名，第二名則不如預期好。



百萬片子大賞

第一名
太空戰士Ｖ－３５０萬片賣出 快打旋風II－３５０萬片賣出
第二名
勇者鬥惡龍Ｖ－２５０萬片賣出
第三名
瑪莉歐賽車－２００萬片賣出

１９９２年１月３大排行榜	
１＝七龍珠（七龍珠Ｚ）	２＝ＳＡＧＡ外傳（復活邪神 ）
３＝生命之劍（創世降魔錄）	

１９９２年２月３大排行榜	
１＝超級魂斗羅	２＝英雄傳説（屠龍記）
３＝立體賽車（極速Ｆ１）	

１９９２年３月５大排行榜	
１＝亂馬１／２	２＝ＳＤ快打
３＝魔幻精靈卡	４＝超級職棒（超級職業棒球）
５＝新街頭快打（快打新傳）	

１９９２年４月４大排行榜	
１＝摩訶摩訶	２＝超級銀河號
３＝波濤高爾夫（３Ｄ高爾夫）	４＝黑白棋（奧賽羅棋）

１９９２年５月３大排行榜	
１＝甲龍傳説	２＝斬II
３＝神劍傳説（究極戰士）	

１９９２年６月３大排行榜	
１＝快打旋風II（正宗快打旋風II）	２＝甲子園２
３＝橫山光輝三國志	

１９９２年７月４大排行榜	
１＝沙鍋曼蛇（瘋狂大射擊）	２＝北斗神拳５（北斗之拳５）
３＝天使之翼III	４＝三隻眼

１９９２年８月５大排行榜	
１＝瑪莉賽車（飛輪瑪莉歐）	２＝熱血更派（熱血國雄君）
３＝桃太郎電鐵II	４＝立體棒球２代（立體職棒II）
５＝超鬥戰機	

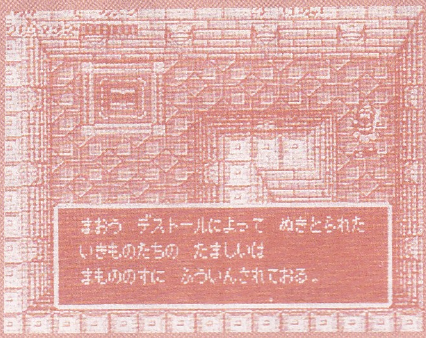
１９９２年９月５大排行榜	
１＝勇者鬥惡龍Ｖ	２＝銀河風暴
３＝銀河英雄傳説	４＝提督決斷
５＝超能力棒球II	

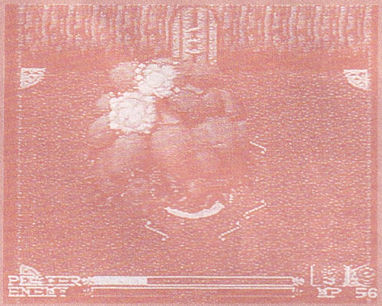
１９９２年１０月３大排行榜	
１＝眞・女神轉生	２＝宇宙裝甲部隊（戰鬥騎士）
３＝雙截龍	

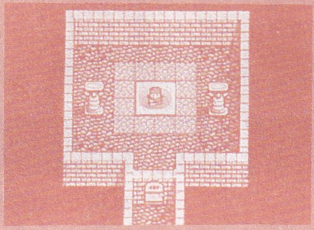
１９９２年１１月１０大排行榜	
１＝蕾娜傳奇（魔星迷蹤）	２＝ＳＤ英雄戰記（英雄戰記）
３＝米老鼠	４＝格鬥大會（超級格鬥戰士）
５＝北斗神拳６（北斗之拳６）	６＝超能力格鬥戰
７＝拳擊旋風兒（小拳王）	８＝閃電大作戰（歐陸戰線）
９＝雙人排球	１０＝避邪除妖Ｖ

１９９２年１２月１０大排行榜	
１＝太空戰士Ｖ	２＝亂馬１／２II
３＝弁慶外傳II	４＝ＳＤ剛彈外傳II
５＝新奇奇怪界	６＝ＳＤ奮戰足球（ＳＤ戰鬥足球）
７＝半熟英雄	８＝抗毒雙雄II
９＝星際大戰	１０＝重裝機兵

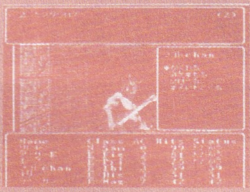
R P G

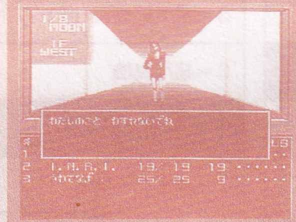




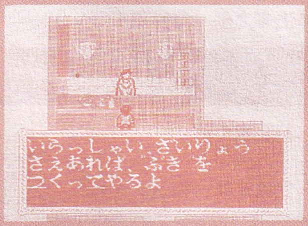


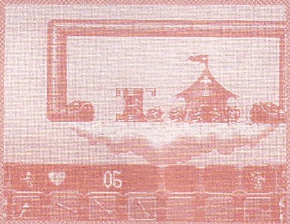


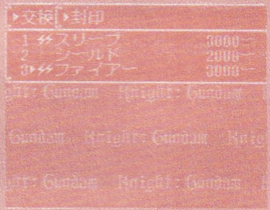












SUPER

FAMICOM

S L G 指令介紹

指令介紹

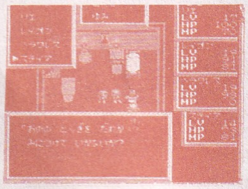
鬥人魔境傳 3

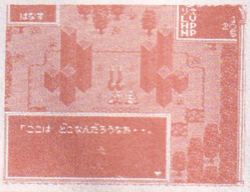
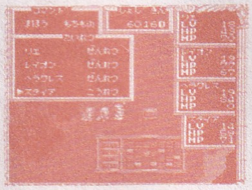
（平時）

はなす	與人談話、聊天。
しらべる	調查地上是否有東西存在。
おょじきん	自己的所持金的表示。
まほう	法術、咒文使用。
つよさ	自己本身的名狀態強度表示。
そうび	裝備武器、防具等來增加自己的力量。
もちもの	所持的道具使用或給同伴。
たいれつ	重新調整隊伍的前後順序。
ダステム	音樂測試、畫面顏色測試、移動速度調整。

（戰鬥）

こうげき	拿手中的武器攻擊敵人。
まほう	魔法、咒文使用。
もちもの	手中所持的道具使用。
にげる	不想戰鬥時可以逃跑。
さくせん	第一種爲控制同伴的攻擊行動，第二種爲同伴自行思考作戰。
いどう	調整此刻隊伍的排列順序。
ほうぎょ	做暫時防禦受傷程度減少。
へんこう	改變自己本身的武器、防具的裝備。



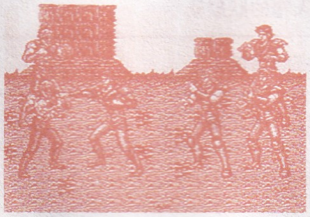
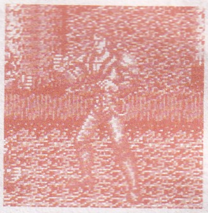
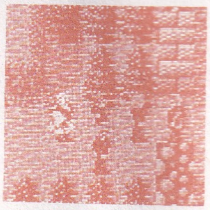
北斗之拳 5

（平時）

話す	和人説話、聊天。
道具	手中所持道具使用。
隊列	隊伍的重新排列。
密孔	特殊能力使用。
裝備	手中所持的武器、防具一一裝備。
調べる	調查前方是否有異物。
強さ	看自己的全身狀態表示。
バキー	瞬間各地移動。

（戰鬥時）

攻擊	以手中所持的武器加以攻擊。
奥義	特殊能力的使用。
道具	手中持道具使用。
退卻	戰鬥不利逃跑。
防禦	戰鬥時防禦受傷減半。
治療	以特殊能力回復同伴體力。
守る	全部同伴一齊防守。


指令介紹

英雄傳說

（平時）

じゅもん	咒文使用。
つかう	所持的道具使用。
そうび	裝備武器以及防具。
すてる	現在所持的道具丟掉。
つよさ	主角全身狀態表示。
そのた	可供記錄和叫檔功用。

（戰鬥時）

たたかう	所持武器攻擊。
じゅもん	咒文、法術使用。
まもる	自身防禦受傷減半。
つかう	道具使用。
ぶき	和同伴的武器作交換。
オート	遊戲基本設定。
つよさ	主角全身狀態表示。
にげる	逃跑。

光明幻想曲

（平時）

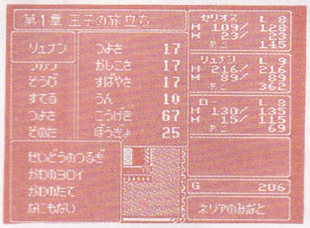
アイテム	道具的使用。
まじゅつ	魔法、咒文的使用。
じょうたい	自己的全身狀態表示。
なかま	仲間同伴互相談話。
そうび	武器、防具的裝備。
せってい	遊戲基本測試。

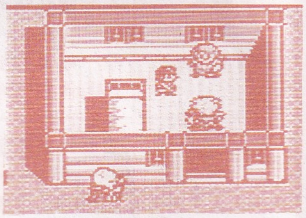
（戰鬥時）

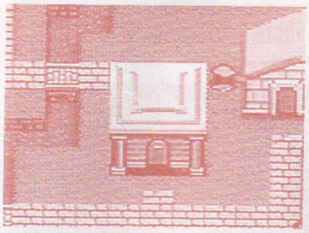
たたかう	手中所持的武器攻擊。
ぼうぎょ	自身做暫時防禦受傷減半。
にげる	戰鬥不利逃跑。
アイテム	手中所持道具使用。
まじゅつ	魔法、咒文使用。
じょうたい	我方的全身狀態表示。

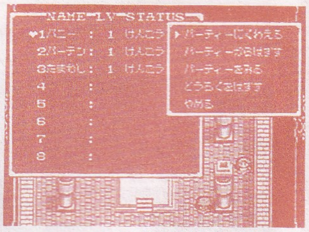
屠龍戰士

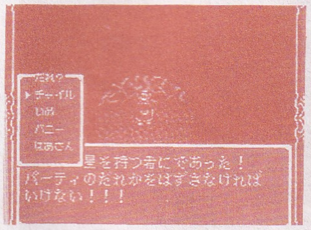
人頭	可看人物的狀態表示。
嘴巴	說話打聽情報。
控制器	為操作方法介紹。
手	即為拿取東西。
寶劍	戰鬥以手中武器來攻擊。
手押	前方有機關而壓下。
眼睛	此為調查前方是否有異物。
木門	為離開此地方。
卡匣	記錄功能。

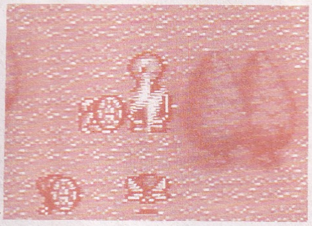












指令介紹

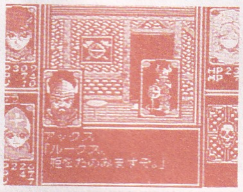
魔幻精靈卡

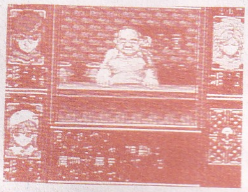
（平時）

調べる	調查前方是否有異物存在。
魔法	咒文、法術使用。
裝備	將手中的武器、防具一一裝備。
持ち物	手中所持的道具使用。
能力	查看自己的全身狀態表示。
隊列	重新調整同伴的行動、戰鬥位置。
マップ	自動繪圖功能。
召喚	召喚魔界的精靈。
カラ	本身的狀態回復。

（戰鬥時）

攻擊	拿手中所持的武器攻擊。
魔法	使用咒文、法術回復體力或攻擊。
防禦	在戰鬥中做暫時防禦減少體力損失。
アイテム	手中所持的道具使用。





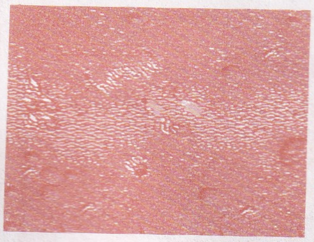
創世紀6

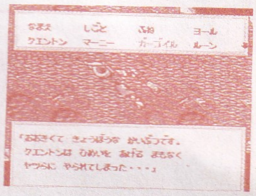
（平時）

はなす	和人交談。
しらべる	調查。
こうげき	選擇目標。
じゅもく	魔法使用。
キャンプ	原地露營。
セーフ	記錄。

（戰鬥時）

オート	自由攻擊。
いどう	移動。
こうげき	所持武器攻擊。
じゅもく	法術使用。
アイテム	道具使用。





摩訶・摩訶

（平時）

はなす	和人説話。
じらべる	調查。
もちもの	道具使用。
へんじん	變身絶技。
そうび	裝備武器、防具。
ハーティ	人物的能力狀態表示。

（戰鬥時）

こうげき	手中持的武器加以攻擊。
へんじん	變身絶技。
ほうぎょ	戰鬥防禦受傷減半。
もちもの	道具的使用。
にげる	逃跑。

指令介紹

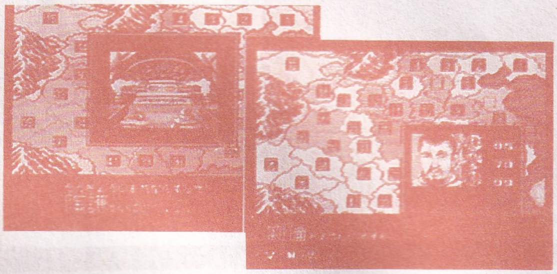
三國志２

（平時）

情報	打聽各地的重要消息。
軍費	有關徵兵、戰爭。
人事	爲登用、搜索、任命、委任。
商人	買、賣糧食的人。
內政	開發土地、治水。
外交	同盟、婚姻。
計略	使用埋伏等計謀。

（戰鬥時）

いどう	平常時的移動。
こうげき	攻擊。
たいきゃく	逃跑。
じょうほゅ	打聽敵方部隊情報。
こうさく	出陣、埋伏。



七龍珠Ｚ

（平時）

はなす	和人說話。
しらべる	調查。
ひこう	飛翔之術。
カート	幫助求救卡片。
メニュー	遊戲基本設定。
のうりょく	全員狀態表示。
ならびがえ	同伴隊伍順序調整。
セーブ	記錄。

（戰鬥）

たたかう	直接戰鬥。
カード	求助卡片出現。
にげる	逃跑。
メエー	遊戲設定。





越南戰爭

（平時）和（戰鬥）

いどう	士兵移動、裝置、地形。
こうげき	攻擊。
さくてき	移動索敵。
かいわ	打聽情報。
つうしん	支援部隊、砲擊。

大戰略

（平常時）

移動	命令部隊行動。
攻擊	我方向敵方進攻。
生產	製造出新型的兵器、飛機、坦克。
配置	生產的部隊送到各地助陣。
處分	我方表現不好可以進行消滅。
性能	查看各部隊的攻、防數值。

指令介紹

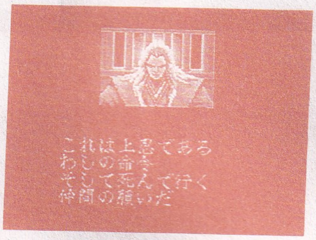
伊忍道

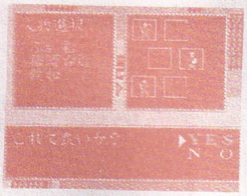
（平時）

調べる	調查前方是否有異物。
隊列	調整軍隊的隊形。
道具	手中的武器、防具裝備，和道具的使用。
情報	收集各地的重要情報。
術	移動中所使用的特技而氣力會消　。
陽術	別國的情報偷盜過來。

（戰鬥時）

移動	在戰鬥中移動前進。
攻擊	此爲手中拿武器攻擊做直接攻擊或間接攻擊。
術	戰鬥法術使用。
道具	手中道具使用。
防禦	戰鬥暫時防禦受傷減半。
逃げる	逃跑。









斬 2

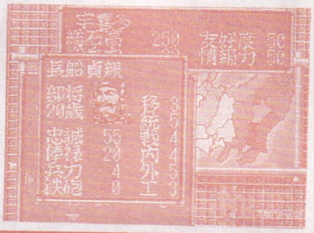
（平常時）

行軍	我方部隊移動。
強行	急行軍形態。
待機	在原地進行。

（戰鬥時）

他戰鬥	我方軍自動互相團結作戰。
野戰	此戰鬥爲３Ｄ作戰。
攻城戰	有分回圍戰、直接對戰。



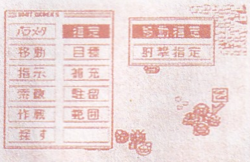


ＳＤ指揮官

（平時）、（戰爭時）

編成	將所有的部隊全部重新編列。
出擊	攻打敵方本陣。
增援	製造我方的軍隊人數。
內政	新型武器開發、兵士解雇、自軍強化。
一覽	全部所有的軍隊狀態表示。
會議	各高級官員召開重要集會。
機能	遊戲基本測試。
訓練	加強軍隊的攻、防系統。



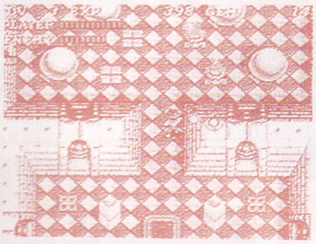


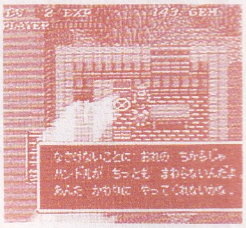
指令介紹

生命之劍

（平時）

ぶき	武器、寶劍的裝備。
よろい	防具、鎧甲的裝備。
まほう	魔法、法術戒指裝備。
ぶうぐ	道具的使用。

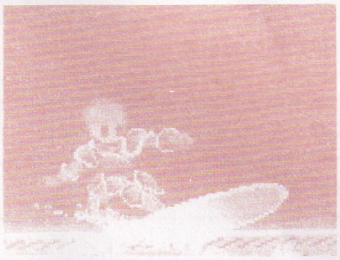




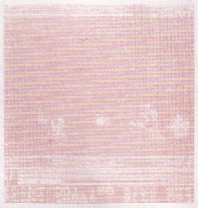
伊斯3

（平時）

EQUIP MEMT	手持的武器、防具裝備和道具藥草的使用。
INVENTRY	特殊道具所持一覽。
STATUS	主角自己的全身狀態表示。
SAVE	記錄功能。
LOAD	叫出記錄。



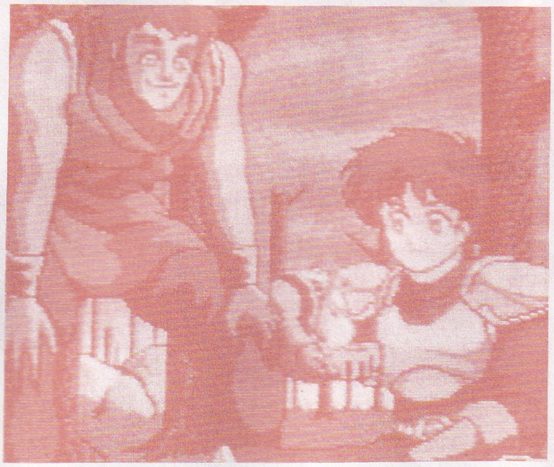


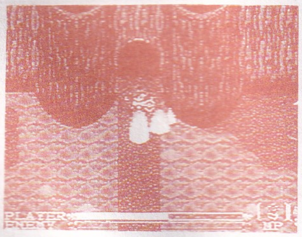


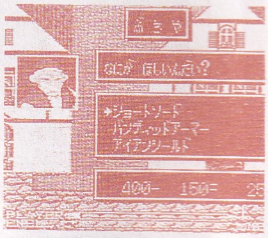
礁瑚傳說

（平常時）

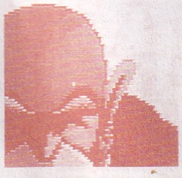
ITEM	道具選擇使用。
MAGIC	魔法的使用。
EQUIP	武器和防具的裝備。
SAVE	記錄功用。



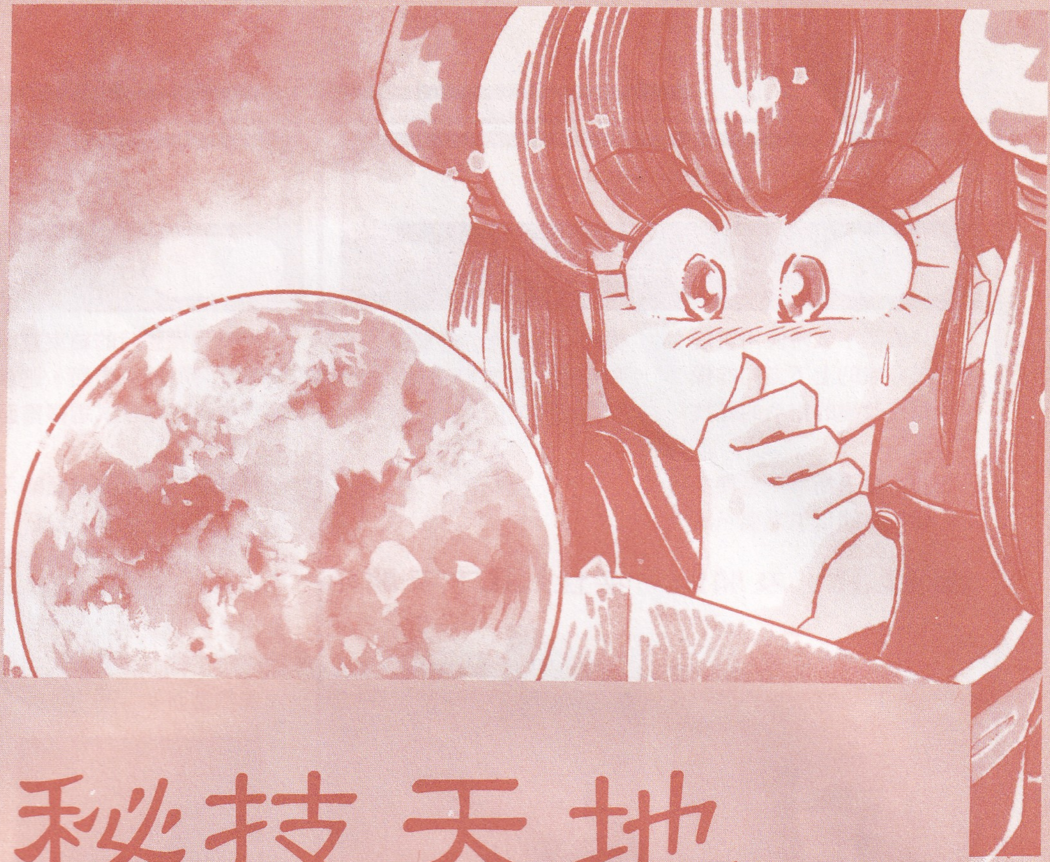








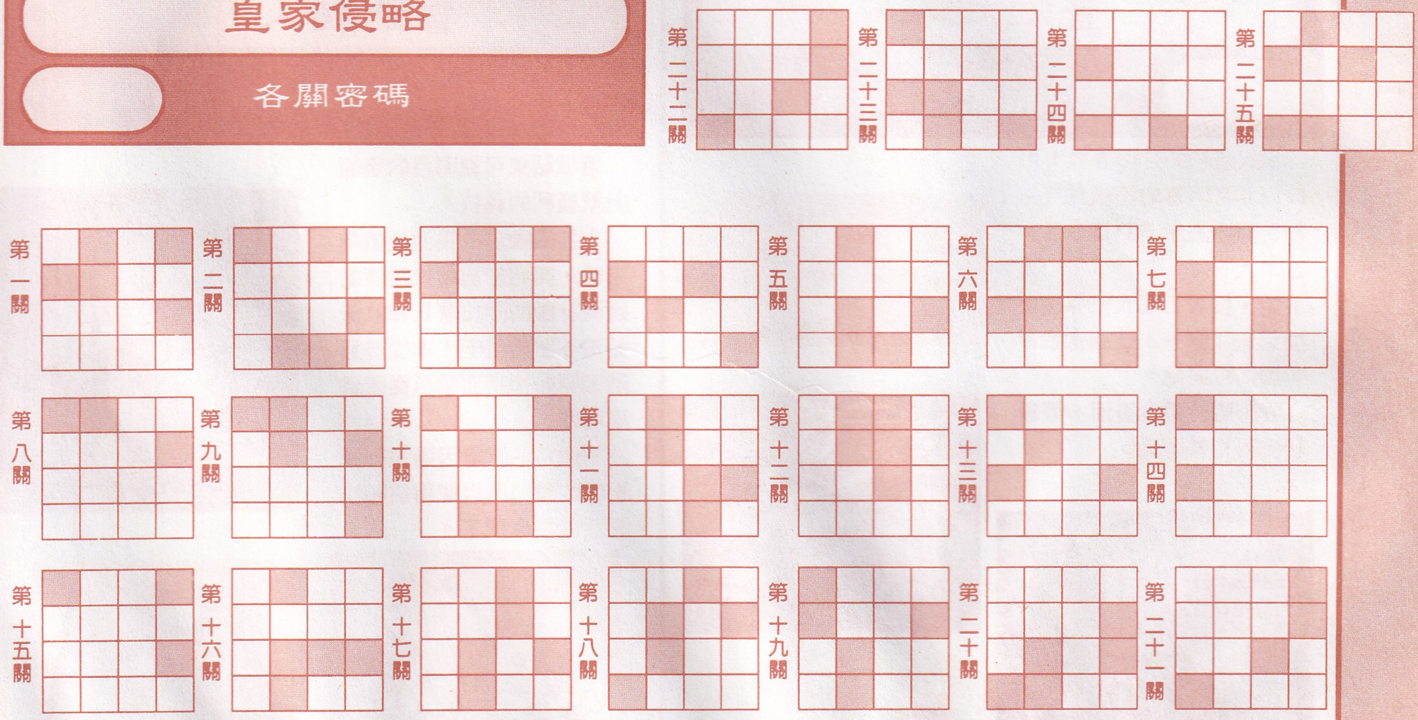




秘技天地

皇家侵略

各關密碼



空戰命令

兩個特殊指令

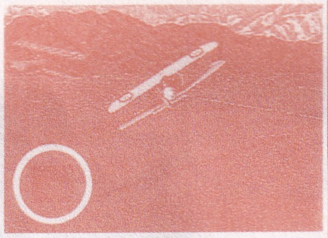
3D的空中戰時使用雷達指令，自機的上下方向的操作會相反改變的指令的祕技。

照右下輸入指令，自機爲中心使用雷達以黑點顯示敵機所在。又照左下輸入指令和平常的設定相反，使自機飛向按鈕的方向。

按住L.R.上及開始



按住L.R.下及開始



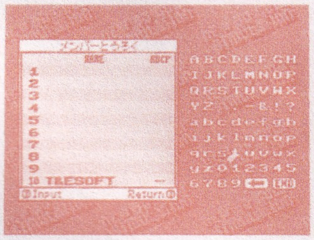
古代奇跡

可看到結束劃面

可看到獲勝時的結束畫面和失敗時的結束畫面，遊戲進行中可回到模式選擇畫面。

首先在成員登錄畫面輸入第10人「T&ESOFT」。接著按著下和L鈕並按下重來鈕，就出現優勝結束畫面，按著上和L鈕並按下重來鈕不管何時都能回到模式選擇畫面。

輸入第十人T&ESOFT





音速超人

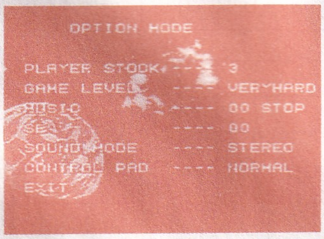
可玩相當困難的等級

加入最初的3個等級，可以玩非常困難的等級祕技。在畫面題表示「PUSH START BUTTON」時，按著L和R鈕並按下開始鈕「啊～」聽到女性慘叫慘叫即可開始。

看到隨意組合畫面，等級就變得相當困難。

按住L、R並按下開始鈕





音速超人

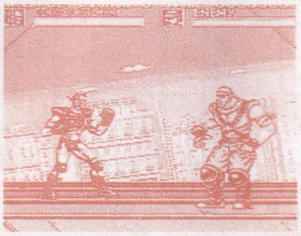
遊戲結束可從頭目開始

遊戲結束可從頭目的場面繼續獲利的祕技。

在各關頭目的場面遊戲結束時，開始於繼續或選擇的遞減計數的話按著L和R鈕並按下開始鈕吧！本從普通階段開始卻畫面暗黑從頭目場開開始。

到頭目的跑離因過長削減相當的體力所以使用這祕技的話就很輕鬆了。



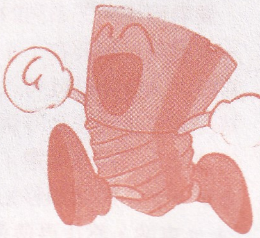


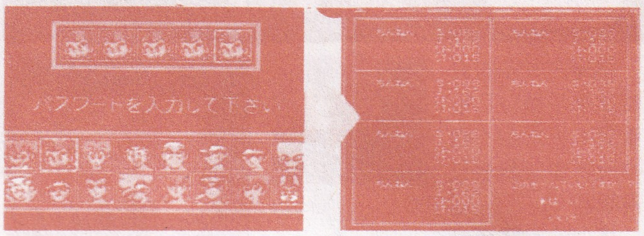
按住L R並按下開始鈕

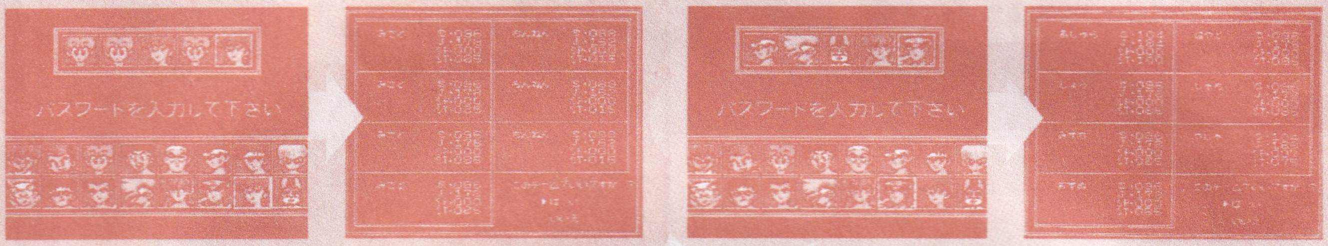
火燄躲避球

神秘隊伍出現

要打入這個密碼時，必須先選擇「二人對戰模式」，否則就不能用。然後在輸入密碼時，全部打入珍念的臉，那麼就可以出現一隻所有選手全是珍念的「珍念隊」





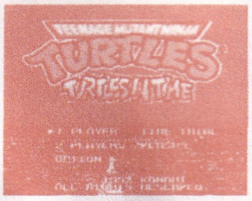


超級忍者龜

兩人特別秘技

要使用這兩個秘技，有一個先決條件，就是要插上2號操縱器。第一個是能有十個主角，第二個則能選擇頭目。但兩個秘技都一樣要在標題畫面時輸入指令，不管怎樣都嘗試看看吧！

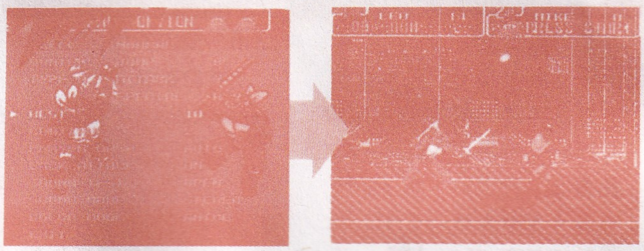
在標題畫面上

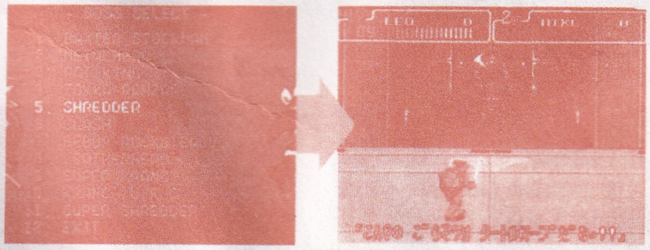


依序按2號操縱器的十字鍵之上、上、下、下、左、右、左、右及B、A鈕

依序按2號操縱器的上、上、上、下、下、下及B、A、B鈕

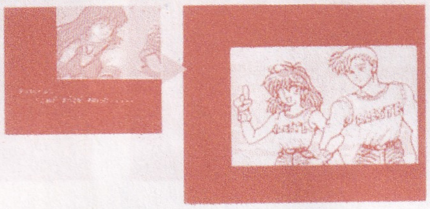
最多可到十人





超級銀河號

附贈畫面的指令



結局的展示畫面開始後，連打L鈕看看，平常看不到的附贈畫面赫然呈現眼前。

熾烈的戰鬥後看一看，倒眞能輕鬆一下。

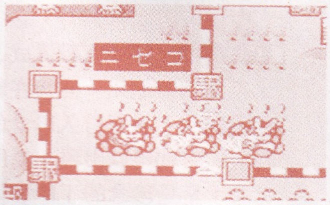
摩訶摩訶

TP值增加

移動中主角以外的角色，使用了變身技，則主角的招式亦隨著更換。這些其他角色的ＴＰ值爲１或１時使用〞ヒール〞就可以讓ＴＰ值增加到５００左右。

超級桃太郎電鐵II

夜叉姬出浴圖



要看到桃太郎系列的名物－女溫泉，只要在１１月時接近ニセコ車站就可以了。首先在１１月來到時選擇「そうた」，接著再選「ちいきデータ」將箭頭移動至ニセコ車站，然後再選擇ニセコ車站下的三個兔子溫泉符號按下Ａ鈕，那麼就可以切換進入溫泉畫面，連夜叉姬入浴的鏡頭也可看得一清二楚。





飛龍拳S

發現選關的方法

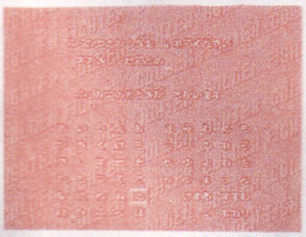
若是想要選關的話，在輸入復活奧義時，依表A所寫的打入奧義開頭的兩個字。

再打入適當的六個字，如此畫面上會出現「ふっかつのおうぎがちがいます」，這時再選擇「もういちど」，等「みなおしてください」出現再選「さらに」，那麼就可以從自己所選的那關開始遊戲。

又，若是在第三次選擇「ジのおとい」之前，將密碼改成「みんみん」的話，那麼就可以拿到９９瓶聖水，並從自己選擇的那關開始遊戲。但是，在打完一關，或是叫出指令窗內的復活奧義時，聖水會自動減少１０個。

聖瓶99







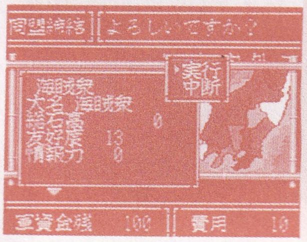




選關

斬II

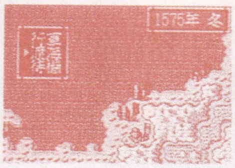
士氣值增爲240以上

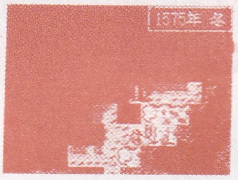


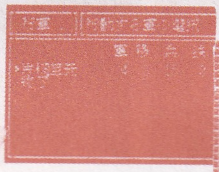
和海賊的友好度需爲10以上

這個斬II遊戲有玩過的人都知道士氣值非常非常地重要！士氣值越高各項能力值也就越高！（防禦力、攻擊力）現在有一個大技可以將士氣值加到２４０以上！使用法乃是將海賊對於我的友好度加到１０以上，再來將要增加士氣值爲２４０以上的軍團本身的士氣值必需要在９以下，再來使用渡海這個指令，渡海至別的陸地（必須要移動到敵方的領地才行！）秘技成功時士氣值表示會出現異狀，請看下面圖表，實際上士氣已變爲２４０以上了！但是一進入自己的城堡後，士氣值就會變爲９９以下了請注意！



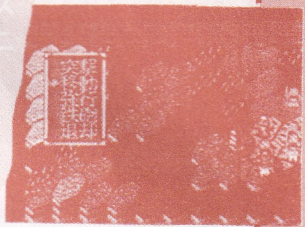








士氣值有240以上

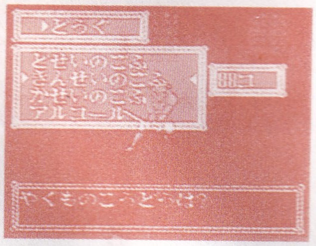


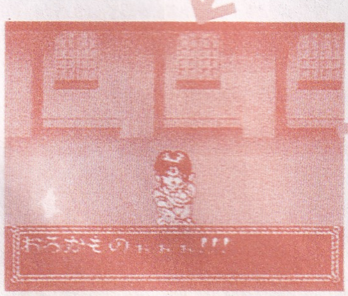
三隻眼

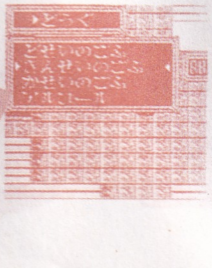
可不斷使用三隻眼

要用這秘技須在戰鬥前先準備能自迷宮脫出的道具「金星護符」，接著在進入戰鬥後，由八雲使用「金星護符」，如此「三隻眼」就會自動加入攻擊的行列。

使用金星護符



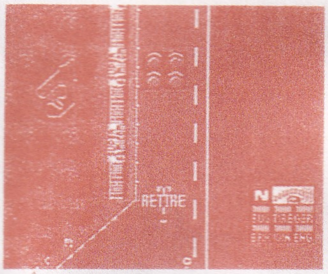


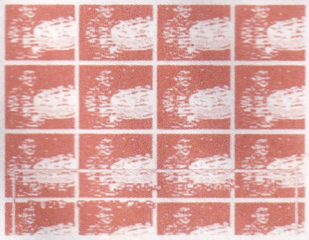


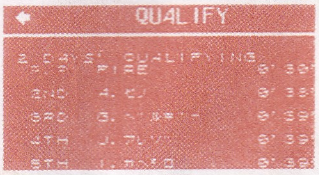
超級F1大賽車

馬上取得好的起跑點

首先選擇「PRACTACE」，接著在預選開始，信號燈變藍色時按下L及R鈕並同時按下十字鍵下及SELECT鈕，這樣做的話在畫面上出現「RETIRE」的字樣後，取得優先起跑位置的動畫就會有所不同，且可以取到跟第二名相差相當多時間的優先位置。



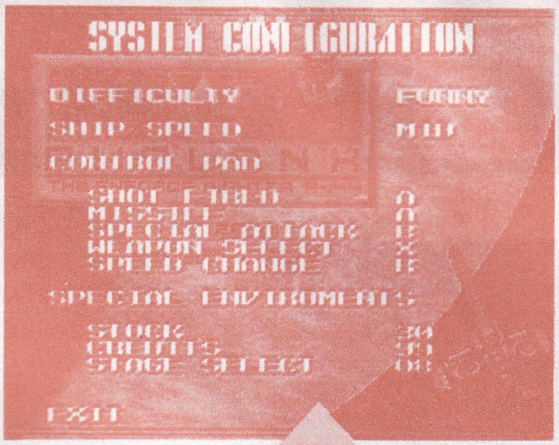




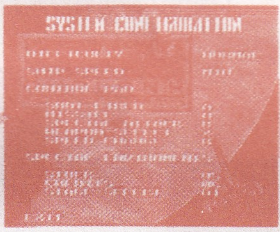
超鬥戰機

發現便利的指令

在標題畫面上按著I號操縱器的R鈕選擇設定模式，接著在不要放開R鈕的情況下同時按II號操縱器的L鈕及R鈕，假如畫面上出現「SPECIAL ENVIROMENTS MODE」就表示成功，那麼就可以改變自機數及接關數。又，若在此時按著I號操縱器的R鈕並同時按下II號操縱器的A、B、X、Y鈕及START鈕的話，就可以增加可在1～5關間自由選關的選關功能。若是還嫌不夠的人，可以再同時按II號操縱器的START鈕及SELECT鈕，便可將可選關數提高到最後一關，且自機數可提升至30，接關數則可達到99，如此一來，破關就易如反掌了。





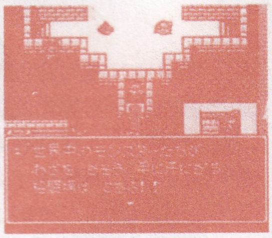


勇者鬥惡龍V

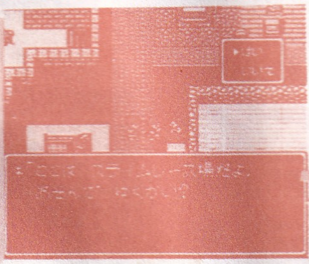
在賭史萊姆場賺大錢

這乃是在賭史來姆場上中大獎的秘技。　在選擇「繼續冒險」（ぼうけんをさいかいする）後立刻前往賭場，去格鬥場玩一場後，走進賭史來姆場。那麼賭率必定會變成照片A那樣的比例，接著再下注於10倍的1－2上。因爲這一場中有九成的確率會由1－2奪魁，所以大多可因賭贏而拿回10倍的賭金。成功地賺到錢後回教會記錄中斷遊戲，再選擇繼續（さいかいする）並重複上述步驟就可存下很多代幣，也就可以拿到特別的道具了。

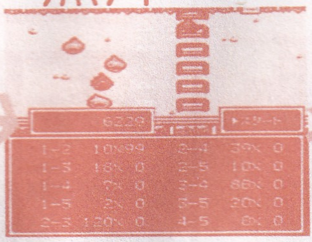
記錄後重玩



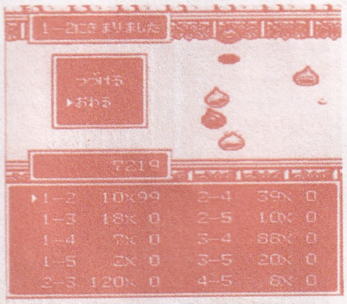
再去賭史萊姆場



照片A



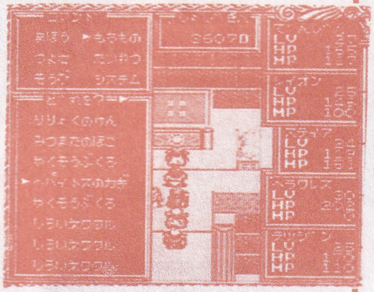
+倍

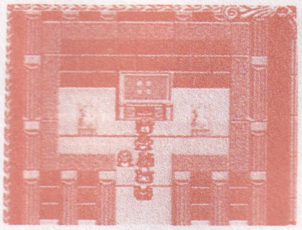


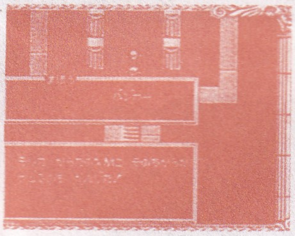
鬥人魔境傳說III

耶帕依特斯之鑰意外的使用方法

不起眼的「ヘパイトスのカギ」（耶帕依特斯之鑰）本身還有另一種使用方法。從天界降下去後，前往アテネ市的神殿。然後站在照片A的位置上使用它，那麼通往神殿之泉的入口即會出現。在進入其中並浸入泉水後，即可學會バーン系魔法及イルメワ的魔法。





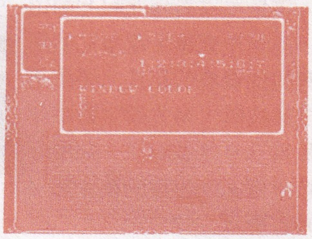


光明幻想曲

可改變設定的神秘指令

本款遊戲中有四種的隱藏指令。

首先，將2號操縱器插在主機上，接著選擇「せっていい」。再使用2號操縱器，依上、上、下、下、左、右、左、右的順序按鈕，那麼內藏有SOUND（音樂）、EFFECT（效果音）、SPEED（速度）及BATTLE（戰鬥）等四種指令的隱藏指令畫面就會出現。而操作方法是，先用游標對準想要改變的項目，在按A鈕進入各項目的指示窗後，用A鈕決定執行；而B鈕則表否定，不予進行。



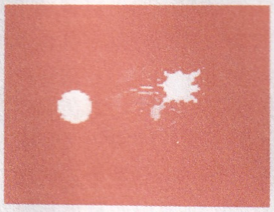


SD鋼彈X

能連續發射M粒子砲

在本遊戲中，有一種利用可使用M粒子砲的MS，讓人感覺普通敵人有如不存在一般的超強力攻擊方法。

能使用這種強力攻擊的MS，只有左邊所照出來的四種機型：美沙拉、精神鋼彈、巴恩得德庫及精神鋼彈MK－II。從這些MS中準備一架進入戰鬥，迅速完成變型後，按Y鈕儲存M粒子砲的能源。在M粒子砲的能源聚合完成後，不要將按鈕完全放開，只需要讓Y鈕稍微浮起來然後再按回來。那麼在M粒子砲重新儲存能源時所發出的聲音產生變化後，先放開按鈕再將按鈕按下去，即可連續發射M粒子砲。而這連射型M粒子砲，在能源儲存音有所變化後，只要控制Y鈕就可以連射。如此一來，在應付量產型的普通MS時，只要跟它照個面有過接觸即可輕鬆地打倒它了

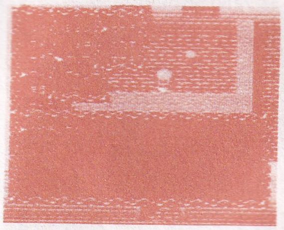


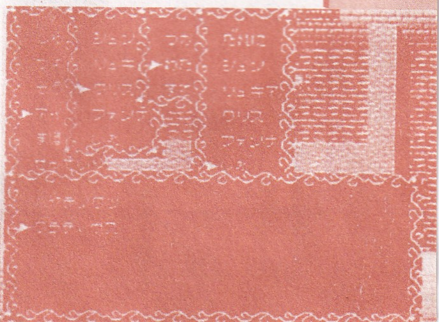
甲龍傳說

道具無限增加

找出了能夠讓道具無限增加的秘技。

準備在地圖上不能使用及想要讓它增加的這兩種道具。然後，在將想要增加的道具移交給其他伙伴後按B鈕，將游標移動至「すぐつかう」（馬上使用），接著在地圖畫面上使用那不能使用的道具，待畫面上出現「いまはつかえない」（現在不能使用）的字樣後即儘快地按B鈕否決掉的話，原本已移轉拿給別人的道具會繼續留在那位伙伴身上，但在方才已移轉道具給他人的伙伴的道具欄上，則可以自動多出一個同樣的道具。反覆如此便可以不費吹灰之力地讓道具無限增加，對節約金錢方面很有幫助。

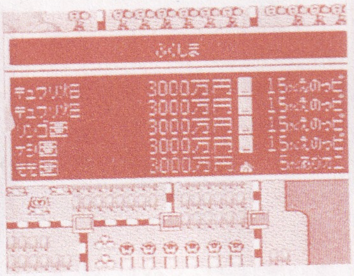




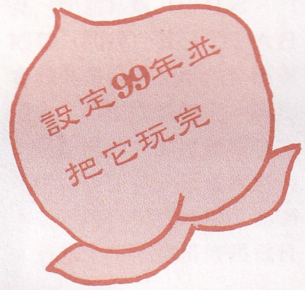
超級桃太郎電鐵II

可探知所有物件

這是可以看到北起北海道，南至夏威夷全部車站的所有物件資料的秘技。要使用這秘技時，得先設定遊戲年數爲９９年並玩完，那麼在結束畫面後出現的桃太郎，就會贈送一份感謝玩家玩９９年的禮物，也就是讓玩家看到全部車站的物件。用這個秘技就可以知道誰買了那裡的東西了。







空戰命令

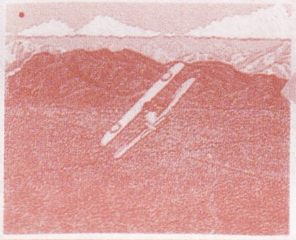
可直接執行第四個任務

在口令輸入畫面，不輸入任何口令選擇「ＥＮＤ」呢！於是切換遊戲畫面，就能從空戰命令４開始。但是飛行員單人「Ｍａｒｃｅ－ＬｅＢ－ａｎｃ」的能力表爲最高值。

什麼都不要輸入

直接選擇 END





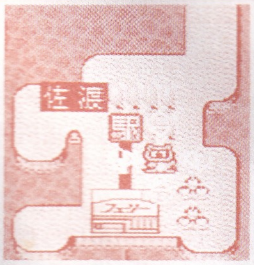


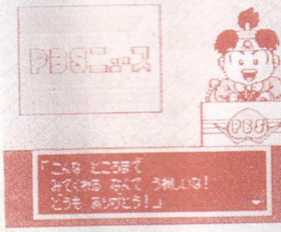
超級桃太郎電鐵II

介紹幕後工作人員

在這款遊戲中，有一個由桃太郎當司儀，來介紹製作這款遊戲的所有幕後工作者的特別模式。

首先在遊戲進行的途中（不管何時都可以），選擇「そのた」再選「ちいき　データ」，接著將箭頭移動到佐渡去後，再將游標移動到有狸在的地方按Ｉ鈕，那麼桃太郎就會出現，並對玩家說「こんな　ところまで　みてくれる　なんて　うれしいな！どうもあソがとう！」以感謝玩家的細密心思，話說完後就會開始介紹製造這款遊戲的幕後工作者。





勇者鬥惡龍V

得到3倍的經驗值與金錢

有一能使用「せいすい」（聖水）好獲得３倍的經驗值及金錢的秘技。

首先在敵陣出現兩個以上的集團時，集中攻擊其中一個集團直到它剩下一隻，且那一隻也已瀕臨死亡邊緣爲止。接著在給它最後一擊時，由伙伴中動作最快的一個人以普通方式攻擊那隻怪獸，其他人則使用「聖水‘扛爾偉表示成功，如此一來在第二、第三個伙伴使用「聖水」攻擊時，已倒下去的敵人會再度出現並且會有第二次、第三次的倒下。這樣在戰鬥結束後就可以得到剛才連續打倒三次的敵人３匹份的經驗值及金錢。

這個秘技在對付打倒後可得到大量經驗值的金屬史來姆及可拿到很多錢的跳舞寶石時使用可發揮最大的效果，所以若是主角來到這一類的怪獸容易出現的場所時，最好讓每個伙伴都各自準備好２－３個「聖水」後再向前進比較好。

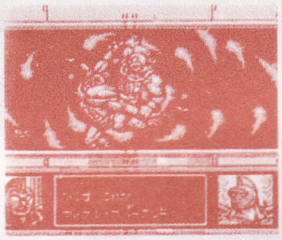


金肉人摔角

可選黑肉人戰鬥

這是可以選擇六位命運王子以外的利達及黑肉人來玩，並且可以改變接關數、ＨＰ值及技能值的原始設定值的秘技。在選擇是要進行「王位爭奪戰」或「團體戰」的標題畫面上，同時按下Ｌ鈕、Ｒ鈕、ＳＥＬＥＣＴ鈕及ＳＴＡＲＴ鈕，即可轉入可設定接關數、ＨＰ值及技能值的設定畫面。對準要改變設定值的項目後，按Ａ增加設定值，Ｂ則減少。設定完後選擇「ＥＸＩＴ」進入角色選擇畫面，就可以選擇利達及黑肉人。

又，這秘技不只可在王位爭奪戰中使用，也可在對決模式或團體戰中使用，對使比賽增加其可玩性有相當大的幫助。

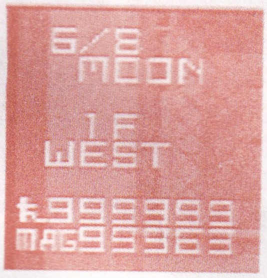


眞.女神轉生

可無限使用魔幣

有一個可以無限制地使用魔幣的秘技。

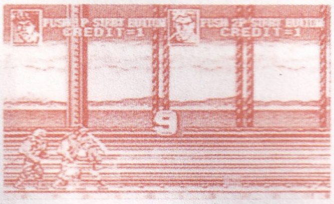
首先，將「マグネタイト」貯存至接近９９９９，然後再和惡魔進行交涉取得「マグネタイト」，讓總計超過１０萬，如此主角的所持金總額就一定會變成９９９９９。再來就只要不和敵人戰鬥而直接進入店裡，那麼就算做過買賣，所持金總額也不會有所更動，如此一來就可以隨意地購買價格在１０萬魔幣以下的道具。另外若是在此時打倒敵人並再度取得「マグネタイト」的話魔幣就會恢復正常，所以可以先購買大量的高價格道具存放著，在恢復原狀後再盡數賣出，那麼就可以存到能開開心心地購買價格在１０萬魔幣以上的道具的魔幣

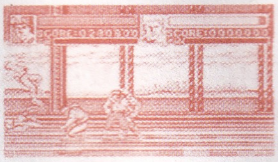


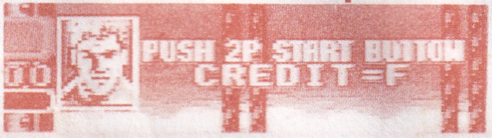
超級雙截龍

無限接關

首先選擇「１Ｐ　ＭＯＤＥ」開始遊戲，在接關用的ｃｒｅｄｉｔ數減少到１時，同時按下１號操縱器及２號操縱器的ＳＴＡＲＴ鈕，那麼第二個玩家就可以自中途加入遊戲，而ｃｒｅｄｉｔ數則會顯示成Ｆ，而只要一個ｃｒｅｄｉｔ就可以使２人的總接關數達到１６次之多。另外，從第二次以後開始，只要在接關用的ｃｒｅｄｉｔ數變成０時再依上述方法操作按ＳＴＡＲＴ鈕的話，ｃｒｅｄｉｔ數就會再變成Ｆ，反覆如此便能夠無限接關了。



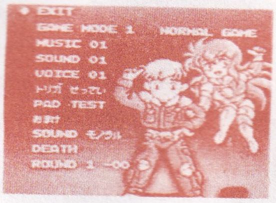




超級銀河號

無敵與選關

首先，在打開電源後，連續按５次重來，接著在將Ｌ、Ｒ鈕及ＳＴＡＲＴ鈕按著不放開時，按８次ＳＥＬＥＣＴ鈕，這一來準備工作就大功告成。之後只要按著ＳＥＬＥＣＴ鈕選擇ＯＰＴＩＯＮ　ＭＯＤＥ（設定模式）就可以變出無敵模式及選關模式了。另外，在打入這秘技時的重點在於把握時間，假如在畫面或音樂沒有出現時按鈕的話只會招致失敗，這點就只有請有意使用此秘技的玩家們多加注意了。



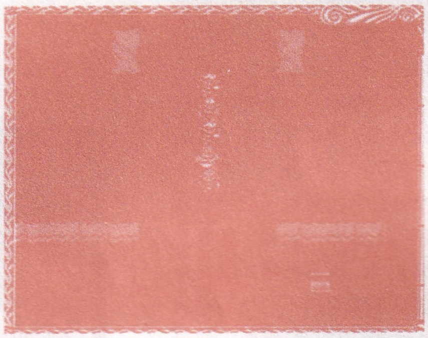


鬥人魔境傳說III

兩位海克拉神

告別特密西奧斯後，史提亞正式加入除妖任務。讓史提亞先回到都利史克斯東南方的洞窟，結果看到洞窟裡有一尊特密西奧斯的雕像，看過後，史提亞竟變成海克拉斯的形狀。外表看似拉遢，但有海克拉斯在，感覺隊伍實力的增强似的，其實改變外觀後他的能力值和仍爲史提亞時沒有兩樣。另外要注意的一點是一旦改變後，就變不回史提亞了。

變形後的史提亞配上眞正的海克拉斯，哇！這會產生什麼樣的隊伍呀？

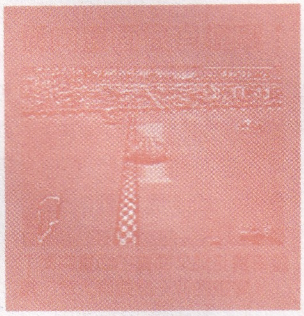


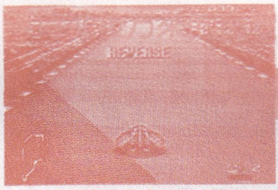
↑2個海克拉斯、實力不等於海克拉斯×2。

F0賽車

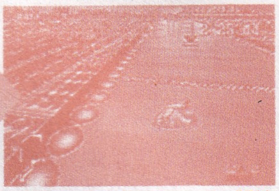
有趣的劃面

另一個值得一提的秘技，是在終點線之前，將賽車停下來，反身面對來車，等後面賽車來了之後。衝撞的結果會使賽車動得很好笑。





↑在終點前隨時注意後方的賽車，機會的把握永遠是瞬間的。



↑如果被後方的賽車撞到，路線就會因此大亂。

神劍傳說

新發現一特殊攻擊

首先在標題畫面出現PUSH START的時候，按住SELECT鈕以後再按START即會跳到隨意組合模式（OPTION），輸入指令時，從頭到尾都按著不要放，然後依序按上和X、右和A、下和B、左和Y。特殊攻擊模式畫面就會出現在眼前。

你可以決定要和電腦對抗，或是2人對打。登場人物、舞台背景、BGM全部任君選擇，悉聽尊便。

在原本的遊戲中無法選用的項目，現在就挑出來作戰吧！有趣的是同樣角色也能夠使他們打對台唷！

→見識見識終極頭目一古利弗魯茲斯的威力。

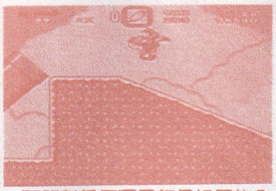




超級瑪莉兄弟IV

好用的龜殼

搬運龜殼



↑不管對任何項目都很好用的龜殼，別忘了隨時含一個在口中。

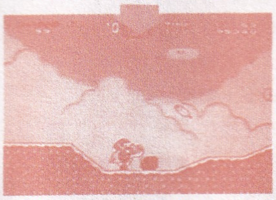
如果吃下開關



↑只要這樣一吐就能吐出口中的東西，"開關"也會出現。

萬能羽毛登場

首先，要先吃龜殼，再到放有項目的方塊旁，吐出龜殼，"開關"就會出現。這時，只要再把"開關"吃到口中就可以了。



↑再吃一次，就可以把"開關"含在口中。

星際看板

下列專欄完全開放，歡迎各位喜好咬筆桿的玩家踴躍投稿：

電玩症候群：

在玩電玩的過程中所發生的趣事或糗事。

好卡大家評：

針對一個遊戲來抒發己見。（你自己所玩過較為難忘的遊戲）兼談優缺點，字數５００字以內。

其他：

投稿注意事項：

- 務必註明本名、電話。
- 請用６００字稿紙橫寫，字體務必工整。並註明姓名、電話、就讀學校。
- 本刊對採用之稿件有刪改權，不願被刪改者請聲明。
- 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- 來稿請寄到台北郵政１０２１號信箱　**星際遊樂雜誌收**
- 稿費：每千字３００元，圖表另計

只要您覺得有話要說，也可投稿。



請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥處或相關劃撥分中心，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負怨責。

郵政劃撥儲金存款通知單

收據號碼：

收款人 帳號	0 1 6 4 0 4 9 7
戶名	梁利雪

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址 □□□　電話

經辦局收款戳　中心局郵戳

主管：　經辦員：

本聯經登帳後隨郵政劃撥儲金收支詳情單寄交帳戶

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

虛線內請勿填寫，備機器印證用。

本聯由郵政儲金匯業局劃撥處存查

主管：　經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填０。

收款人 帳號	0 1 6 4 0 4 9 7
戶名	梁利雪

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址 □□□　電話

經辦局收款戳

本聯經登帳後隨郵政劃撥儲金收支詳情單寄交帳戶

◎存款後由郵局製給正式收據為憑，本單不作收據用◎

帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

大家好！這裡是星際看板，雖然僅占雜誌一小方空間，但卻有重要的話要說。希望讀者們在瀏覽整本星際時，‘一不小心’翻到這兒，能稍稍駐足看看星際看板叨唸些甚麼便余願足矣。

OK，言歸正傳，看倌們在走馬看花之際是否發現星際竟多了一個閱讀歇腳亭～星際蒐奇。它最大的目的是希望能給讀者更寬廣的電玩視野，期盼讀者能給予批評指教。

除了星際蒐奇，本刊還企劃了‘維修小偏方’及‘話電玩、畫電玩’等開放空間予讀者、歡迎讀者踴躍投稿。辦法如下：

一、維修小偏方：

願徵各方熟稔電玩的高手，對於保養或修護有獨到偏方及使用電玩有自己心得者皆可。內容以500字爲限。

二、話電玩、畫電玩：

在電玩世界中必有許多精采的聲光效果，請發揮聯想力，以說故事的方式將其用寫的或用畫漫畫的形式紀錄下來。（漫畫請用A4稿紙兩張）我們更歡迎長篇連載。

獎勵方法

來稿經採用刊登，將隨君任選兩期星際雜誌（需來電告知期數）

企劃編輯啓

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新臺幣十元以上。
三、倘金額誤寫時請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款金額業經電腦登帳後或本存款單已經受理郵局寄出者，不得申請撤回。
六、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

三個月（7期）	850
六個月（13期）	1600
十二個月（26期）	3000

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事宜爲限 否則應請換單另填。

讀者意見調查表

壹．個人資料

1．姓名：＿＿＿＿＿＿ 2．性別：□ □

3．電話：＿＿＿＿＿＿ 4．年齡：＿＿＿＿

5．住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6．職業：□軍□公□教□農□工□商□學□自由業　職稱：

8．教育程度：□國小□國中□高中（職）□大專□大學　大學以上

9．玩GAME的歷史：□剛接觸不久□半年□一年□二年□二年以上

10．是否有投稿經驗：　是　否

11．喜歡的遊戲類別：

□動作　□文字角色扮演　□動作角色扮演　□戰略模擬

□策略模擬　□射擊　□球類運動　□體能運動

□偵探冒險　□博奕（桌上遊戲）　□其它

目前你所擁有的主機：

□超任　□SEGA　□SEGA-CD　□PC　□SPC　□PC-CD

□SNK　□SUPER GUN　□任天堂　□G.B　□G.G　□小PC

□IBM PC　□遊戲小子

你每周的零用金：

□100～200　□500～1000　□1000～2000　□2000～3000

□3000以上　□自己控制經濟來源

對本年鑑你覺得……

項目	意見	是	否
一致性	報導內容與實際操作是否一致	□	□
完整性	本書所介紹的遊戲是否夠完整	□	□
正確性	年鑑所提供之資訊是否正確	□	□
珍藏性	是否值得珍藏	□	□
排版	是否合乎要求	□	□
印刷	是否夠清晰	□	□
字體	對我們所選用的字體是否滿意	□	□
封面	你是否滿意	□	□
攻略	是否詳盡	□	□
贈品	是否喜歡	□	□
價錢	是否合理	□	□

對本年鑑你特別喜歡那幾些單元

- [ ] 封面　[ ] 廣告　[ ] 目錄　[ ] 遊戲目錄　[ ] 遊戲解析
- [ ] 新卡快訊　[ ] 排行榜　[ ] 指令介紹　[ ] 秘技天地　[ ] 名人巡禮

超任週邊

對下列單元你的滿意程度是.....

單元	編排	配色	印刷	字體	內容
遊戲解析					
新卡快訊					
排行榜					
指令介紹					
攻略園					
秘技天地					
名人巡禮					
超任週邊					

請在上列方格內把你滿意的程度塗黑

請問你是在何處購買這本年鑑？

________ 縣市 ________________ 商店名

請問你購買所用的方式及金額！

〔 〕原價　〔 〕打折　〔 〕折價　金額是 ________ 元

1993 新春恭賀新喜大摸彩

感謝你購買星際超級任天堂年鑑祝你新年快樂恭喜發財行大運得大獎，只要將本意見調查表寄台北郵政1021信箱星際遊樂雜誌摸彩箱收即可。

第一名　SUPER GUN 1名
第二名　阿波羅二代加速滑鼠搖桿 5名
第三名　日本望遠鏡 10名
恭賀獎　快打胸章 100名
新喜獎　音樂CD 100名

星際遊樂雜誌攻略一覽表

PC-ENGINE		SFC		任天堂		GAME BOY	
魔界歷險記	19	封神創世	69	五右衛門II	12	聖劍勇士	40
眼鏡蛇	19	太空小妖精	75	吞食天地	12.14	魔界塔士	42
天外魔境	24.25	超魔界村	85.86	威羅師兄	24.25	幽冥城	54
超級伊斯	34.36	太空戰士IV	79	膠囊戰記	28	信長野望	62
冒險北海道	34	騎士鋼彈物語	91	北斗之拳	32	鬼忍降魔錄	66.67
小叮噹	34	SAGA外傳	99	萬里尋母	32	魔界塔士II	64
享利大冒險	35	魔戰迷宮	99	魔法迷宮	33	魔界塔士III	90
PC原人	36	鬥人魔境傳III	99.100	七龍珠III	33		
蓋亞徽章II	40	斬II	102	大盜五右衛門	38		
源平討魔傳	41	新三國志	103	伊斯II	46		
冒險少年	43	魔劍	102	水滸傳	49		
立體方塊	46	地球保衛戰	108	忍者擊魔傳	49		
辛巴達歷險記	47	飛龍之拳S	108	激鬥聖戰士	50		
太極球	47.48	光明幻想曲	109	少年足球隊	50		
五路福星	48	勇者鬥惡龍V	110	飛龍之拳	51	MEGA DRIVE	
聖騎魔經	52	提督決斷	111	SD機動戰士	55	超級大戰略	24.27
女武士傳説	52.53	信長野望	111	洛克人III	56	宇宙達人	35
超桃太郎傳説	53	銀河英雄傳説	111	七龍珠Z	60	超級忍	34.35
尼克羅斯要塞	46	大戰略	112	三國志II	60.61	神劍險魔	77
宇宙裝甲部隊	59	眞女神轉生	112	成吉思汗	17	孔雀王II	35
機甲作戰	64.65	眞女神轉生	113	冒險奇譚	68	魔界歷險記	41
迷宮少女	65	大戰略	113	坦克戰記	77	石中劍	SEGA特輯
桃太郎傳説II	64.65	三國志3	113	七龍ZII	81	夢幻之星III	44.45
世界冒險記	35.36	大戰略	114	聖火之光	99	光明與黑暗	71.72
伊斯III	69.70	眞女神轉生	114	荊軻新傳	103	凱撒大帝	70
魔晶傳記	71	聖詩傳奇	115	七龍珠ZIII	108	變身英雄	84
夢幻戰士IV	83.84	英雄戰記	115	鋼彈物語II	115	銀河英雄傳説	78
神戰士	80.81	皇家之冠	115			新聖劍傳奇	76
育龍戰記	82					大航海時代	99
宇宙女海盜	54					凱撒大帝II	102
天使之詩	88					魔島歷險	103
魔笛傳説	80.82					雷霆計劃	30
英雄傳説	86					星空冒險	108
太平記	92					光明與黑暗III	112
暗黑之紋章	93					光明與黑暗III	113
大戰略競賽版	102					光明與黑暗III	114
迷魂塔	102					未來異變	114
大戰略II	102					音速小子II	114
斬-陽炎時代	102					機動警察	115
無敵女戰士	108						
邪皇帝(上)	108						
邪皇帝(中)	109						
邪皇帝(下)	110						
八玉勇士	109						
冒險少年3	110						
冒險少年3	111						
時空異變II	111						
銀河灰姑娘	112.						
銀河灰姑娘	113						
轟炸超人II	115						

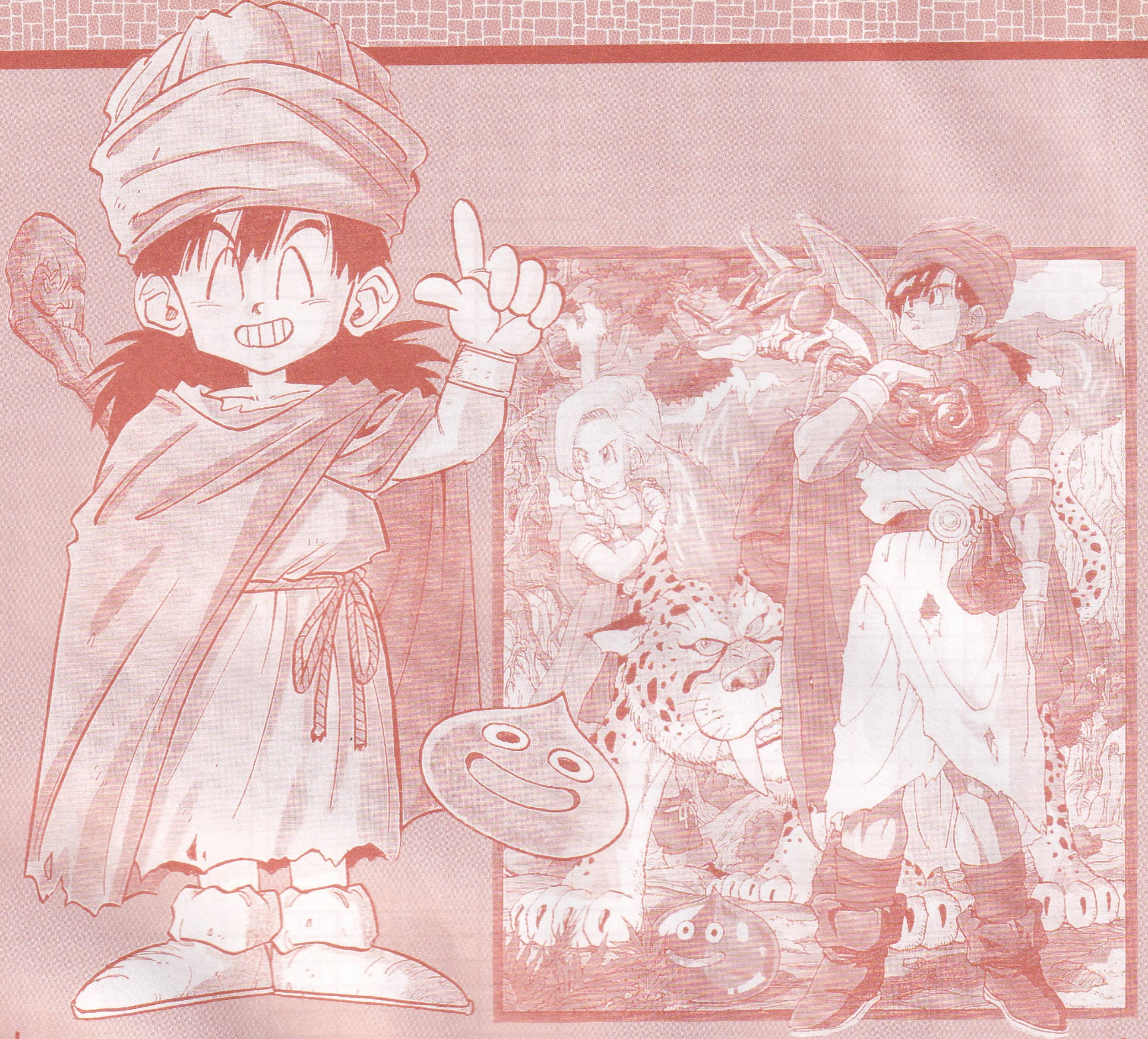
大型電玩	
吞食天地II	114
吞食天地II	115

玩家們、您是否有想買某期星際遊樂雜誌卻不知從何尋起的苦腦？其實您可以利用郵政劃撥購買（除非已絕版了），茲於下列出各期價格請填寫於劃撥箪之通訊欄（購買過期雜誌表格），再剪下貼於原劃撥箪之通訊欄劃撥即可！

11.36 各 NT 70
38.50 各 NT 90
51.87 各 NT 110
88.92 各 NT 50
93.108各 NT 100

已絕版的星際

18.20.25.37
39.45.72.73
94.95.96.97
98.100.101
104.105.106
107.110



故事簡介

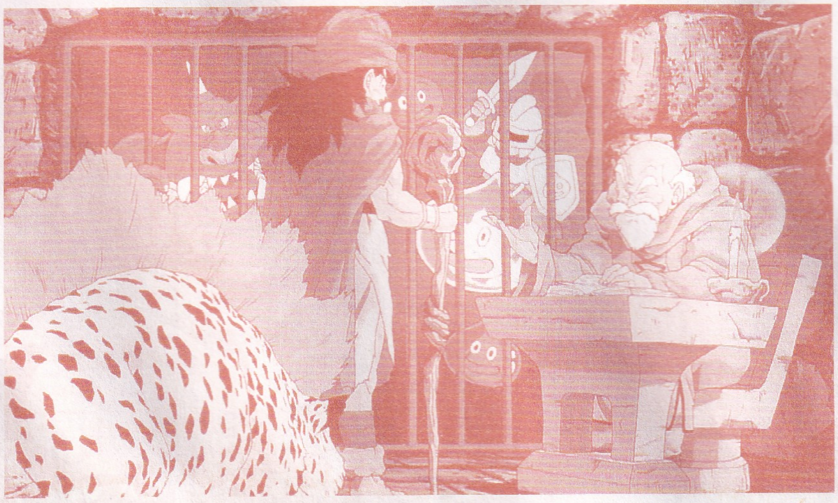
在以前到處都充滿了邪惡的意志、思想，然而人們以邪惡的思想復活了邪惡的大魔王，它是由最終的生物進化而成的，同時它也根絕了許許多多勇者的子孫們但是在這個時候出現了幾位專門維持正義打擊罪惡的勇士們，他們以正義團結的力量合力打倒大魔王統治世界的夢想打碎，而這世界也因此恢復往日的和平每個人臉上都充滿了笑容萬物都是那麼自然生存，就這樣日子過了數百年……。

過了數百年之後在一個廣大的世界之中有一對父子在世界旅行著，而父親對於這盲目的旅行也有一點厭倦了究竟什麼時候這個漫無目標的旅行才能結束呢？而勇者究竟在那裡呢？主角冒險現在開始。

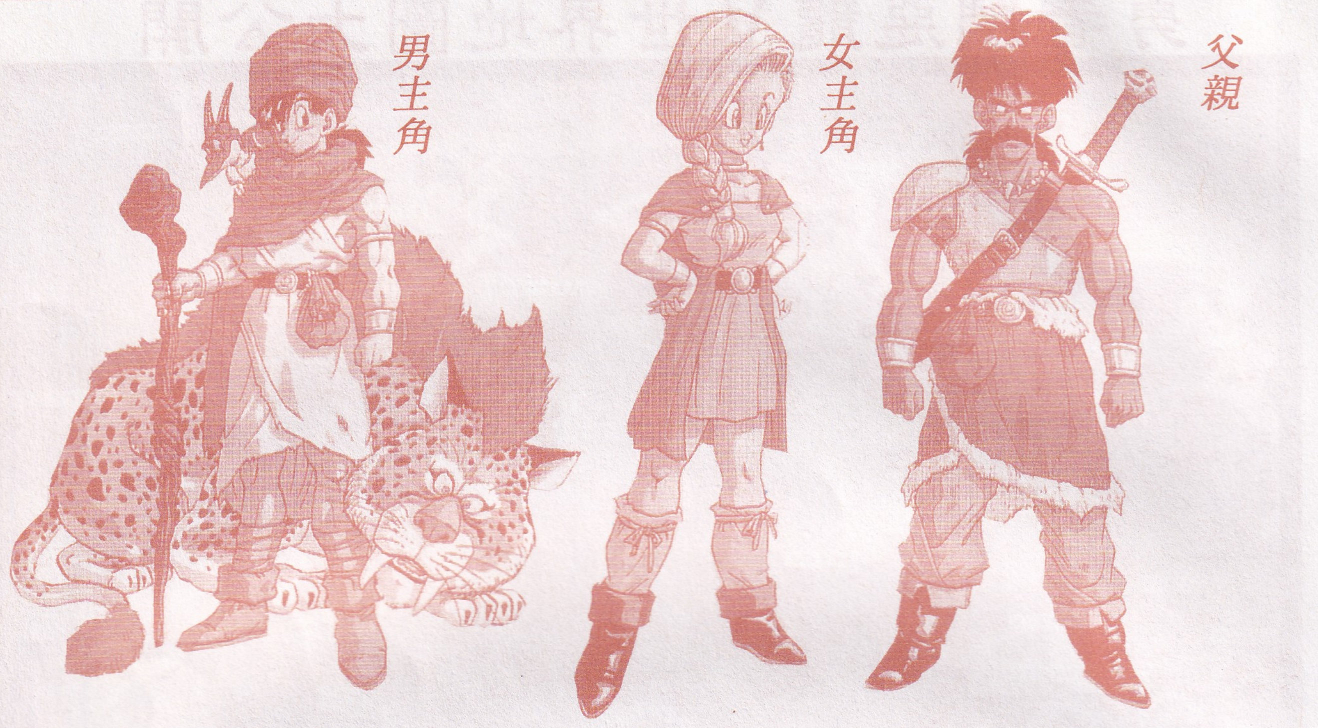
勇者鬥惡龍V完全攻略

勇者鬥惡龍V世界地圖大公開









男主角:

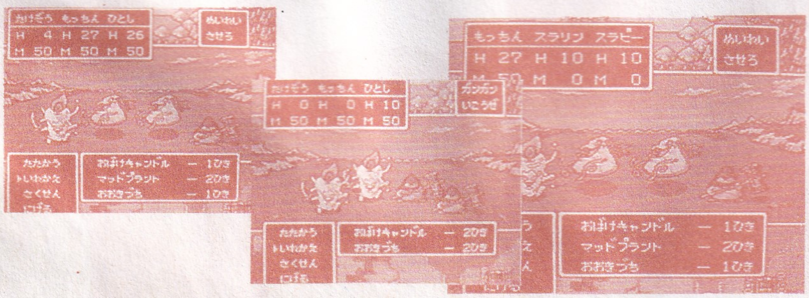
他是和父親一同在世界旅行的幼小少年，也是以主角的身分登場然而主角也會因歲月的累積而漸漸長大之後也因此較懂事但是他不會因此而驕傲反而更加努力去學習更多的事情，真正長大之後自己才明白自己有一種特殊的力量存在，可以利用自己特殊力量來阻止邪惡的事發生所以主角的成功不是一朝一夕可建立的，因此真正的難關還要等著主角去一一克服。

女主角:

主角少年時旅行之中會遇見的美麗少女，她會幫助主角並盡一切力量來支持主角，是一位乖巧、又聰明、又可愛的一位少女。

父親:

這位是主角的父親也是一位統治國家非常有德性的一位國王，現在他帶領著主角到世界各地去旅行使主角增加更多的知識也可體會冒險所經歷種種之趣事。



冒險之書使用法:

1.ぼうけんをする→開始遊戲。
2.せっていをかえる→文字和說話的速度。
3.ぼうけんのしょをつくる→使用剩下記錄。
4.ぼうけんのしょをうつす→記錄再複製一個。
5.ぼうけんのしょをけす→記錄消去。

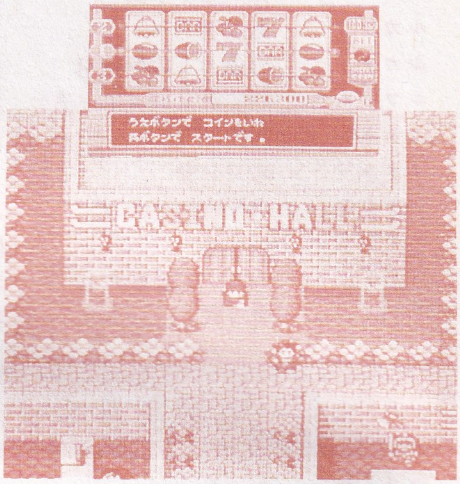
教會指令及功能:

1.おいのりをする→遊戲想中斷就可記錄休息。
2.おつげをきく→看看自己下一次升級還需多少經驗值。
3.いきかえり→同伴死亡可以復活但需一大筆復活金。
4.どくのちりょう→可以恢復狀態可解毒。
5.のろいをとく→被咀咒可以用神力解除禁咒。
6.やめる→回到主畫面。



主要畫面指令介紹

1.はなす→說話。
2.つよさ→狀態見。
　1．HPとMP
可清楚看見全員的HP和MP。
　2．こうげきカ
可看見全員的攻擊力表示和守備力表示。
　3．つよさみる
個人的全部狀態表示出。
　4．まんたん
咒文使用HP完全回復可是MP會減少。
狀態表：
1．レベル－現在等級。
2．HP－現在生命值體力。
3．MP－現在魔法值。
4．G－金錢。
5．ちから－攻擊力。
6．すばやさ－速度。
7．みのまもり－防禦力。
8．かしこさ－智慧。
9．うんのよさ－運氣。
10．さいだいHP－最大HP值。
11．さいだじMP－最大MP值。
12．こうげきカ－武器威力數值。
13．しゆぴカ－防具威力數值。
14．EX－總經驗值。
3．そうび→裝備。
4．とぴう→開門。
5．じゆもん→使用咒文。
6．どうじ→道具使用。
7．さくせん→換隊員。
8．しらべる→調查。



作戰方式：

1.ガンガンいこうぜ→大家把自己的力量發揮到極限，不顧生命奮力一戰。
2.みんながんばれ→攻和守都具備的作戰法，是比較正常的作戰法。
3.じゆもんせつやく→節約咒文的使用以免在長途旅行中魔法耗盡。
4.じゆもんつかうな→咒文盡情使用此為不顧MP的多少盡量發揮。
5.いのちだいじに→戰鬥時先以HP最高的人優先攻擊以保護HP少的人。
6.めいれいさせろ→AI電腦人工智慧完全由電腦自行控制。

戰鬥指令：

1．
たたかう→攻擊。
こうげき→裝備武器之攻擊。
じゆもん→咒文使用。
ぼうぎよ→自身防禦。
どうぐ→道具使用。
2．
いれかえ→馬車到手可換人戰鬥休息。
いれかえ→1人交換馬車中的1人。
そうかえ→3人交換馬車中的3人。
みる→敵人加入同伴可使用咒文。
3．さくせん→AI作戰。
4．にげる→36計走為上策。

攻擊系咒文

		範圍	MP
メラ	小型火焰	1人	2
メラミ	中型火焰	1人	4
メラゾーマ	大型火焰	1人	10
キラ	强光和灼熱之炎	團體	4
ベギラマ	敵全燒	團體	6
ベギラゴン	猛火敵燒骨燒變灰	團體	10
イオ	眞空	全員	5
イオラ	眞空加倍	全員	8
イオナズン	眞空大爆發	全員	15
ヒヤド	小冰	1人	3
ヒヤダルコ	無數冰	團體	5
マヒヤド	猛風雪强冷氣	全員	12
バギ	眞空空氣之刃	團體	2
バギマ	空氣之刃高速回轉	團體	4
バギクロス	產生眞空之龍	團體	8
うイテイン	閃電	全員	6
ギガテイン	强力閃電	團體	15
ミナテイン	無數閃電	1人	10
ザキ	必死咒文說出	1人	4
ザラキ	敵之完全沒有咒文防禦	團體	7



輔助系咒文

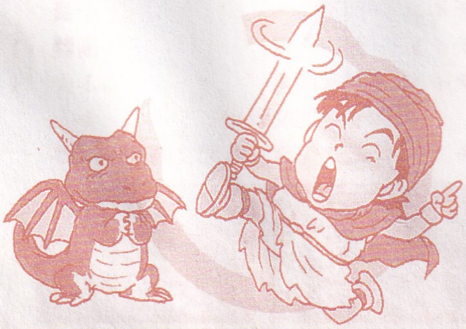
ラリホー	敵眠	團體	3
ラリホーマ	敵眠命中率高	1人	5
ルカニ	敵防禦力下	1人	3
ルカナン	守備力下攻擊無用	團體	4
ニフラム	特定敵人聖光出現消失	團體	1
マホトン	封咒	團體	3
マホトラ	敵MP奪	1人	0
マホキテ	攻擊時MP吸取	我1	2
メダパニ	敵混亂	團體	5
バイキルト	我方1人攻擊力上	我1	6
ドラゴラム	變身戰	我1	18

防禦系咒文

ママーサ	魔法霧	團體	4
スカラ	我方1人守備力上	我1	2
スクルト	全員守備力上	我全	3
マホカンタ	魔法壁反射咒文	我1	4
ブバーハ	炎、雪攻擊力變弱傷害少	我1	3

回復系咒文

ホイミ	回復體力(小)	我1	3
ベホイミ	回復體力(中)	我1	5
ベホマ	回復體力(大)	我1	7
ベホマラー	全員回復體力(中)	我全	18
ベホマズン	全員回復體力(大)	我1	36
キアリー	解毒治癒	我1	2
キアリク	麻痺治癒	我全	2
ザオラル	復活體力1	我1	10
ザオリク	復活體力全回復	我1	20
メガザル	自己捨命救活全員	我全	全部
シヤナク	敵攻擊我方無事	我1	10



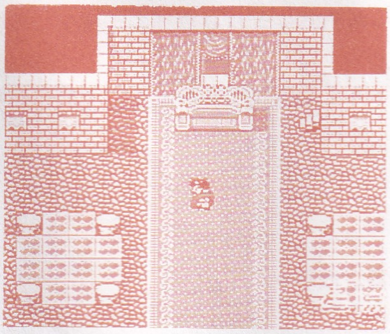
其它系咒文

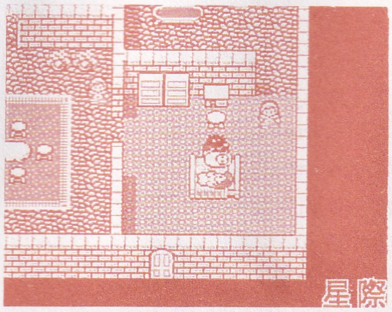
ルーラ	一瞬間飛回村子	我全	8
リレミト	迷宮逃出	我全	8
トヘロス	等級低之敵人不能靠近	我全	4
トラマナ	毒沼澤平安走過	我全	2
インパス	寶箱鑑定	寶箱	3
ラナルータ	日變夜、夜變日	時空	4
メガンテ	自己捨去生命敵人重擊	全員	1
パルプンテ	咒文唱究極咒文	?	20

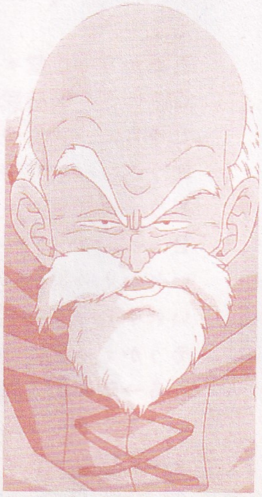
勇者誕生了！！！

一開始父親就在等著太太生產，過了好久僕人終於下來告訴父親說太太把孩子平安的生了下來了，父親高興的到處跳來跳去並說我做爸爸了，之後便飛奔上樓去看到孩子之後太太就說這孩子要叫什麼名字呢？父親左想想右想想於是決定叫他做勇者好了於是故事從開始。

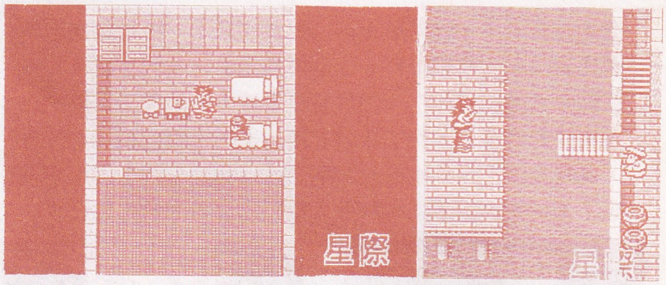




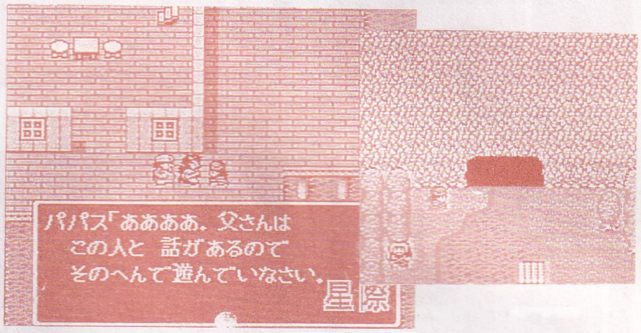


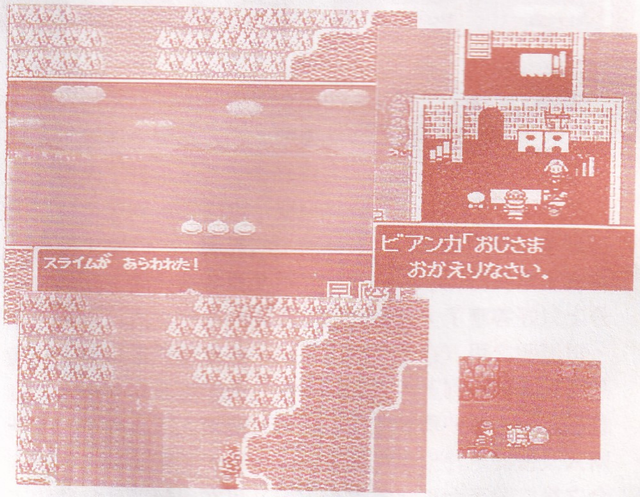






進來之後非常多的人歡迎父親的到來，因爲2年沒見面了所以分外開心，其中有一人並邀請父親到他家做客，並且介紹他的家人讓父親認識。其中他的女兒名叫比卡，馬上跑到勇者那和他談天。並帶到樓上嬉戲，玩到一半比卡母親就叫她去做事了。此時勇者一人又非常無聊獨自一個人到處逛逛，勇者走著就來到了村子上方的地下水脈沙他羅斯洞窟，在洞窟中可看見一位老人被石頭壓住了都不能動彈，善良的勇者便把這大石頭移開了。這老人便叫勇者一起出來吧！



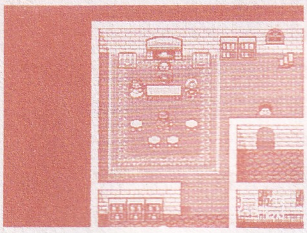


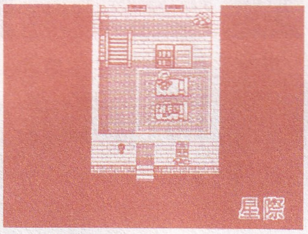
父子倆人的冒險旅程……………………

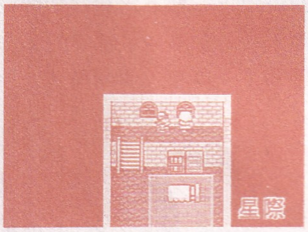
一轉眼勇者漸漸長大了，而父親爲了要讓勇者能多見見世面，於是帶領著勇者到處旅行，在船上勇者似乎沒事可做，於是在甲板上和一些水手聊聊天一塊玩，時間這了眞快下子就到了目的地了，於是父親和勇者下了船之後，便別了船長二人手牽著手走來到了比斯安港（ビスタ港），來到了之後父親看到2年不見的好朋友，於是父親說要和好朋友談談天叫勇者不要亂跑，勇者對每件事物都很好奇也很好動，所以勇者到了港口外時，便遇到小史萊姆並攻擊勇者，在勇者快被打敗的，同時父親馬上趕了過來並合力打倒敵人。打退之後慈祥的父愛感動了勇者，邊走邊感動，之後就來到了北邊的沙安羅斯村（サンタロース），

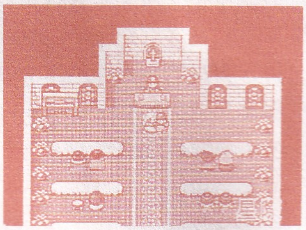
出來之後再到父親朋友的房子中睡一覺之後父親便帶比卡和她母親來到西邊的阿魯卡巴村（アルカバ村），來到阿魯卡巴村之後，父親就帶領大家來到了旅館中。此時比卡的母親拿了藥之後餵給躺在床上的病人，此時父親叫勇者到村子內散散步，而可愛的比卡也隨著勇者一起散步，一

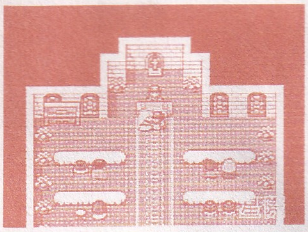
直走一直走比卡說腳酸死了並說要回家了。於是無奈地帶著比卡回家，在旅館有一位自稱是連魯魯城的王妃，和她說話完之後並拜託主角們到連魯魯城中找尋國王，於是勇者爽快的答應了，到了旅館之後比卡的母親會請我們休息，此時在晚上比卡偷偷的叫醒了勇者並且告訴勇者說不要忘了王妃的約定，之後兩個人便奔向北方的連魯魯城了。

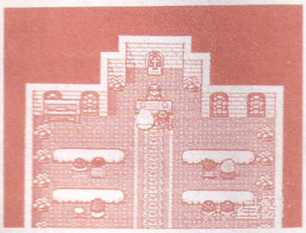




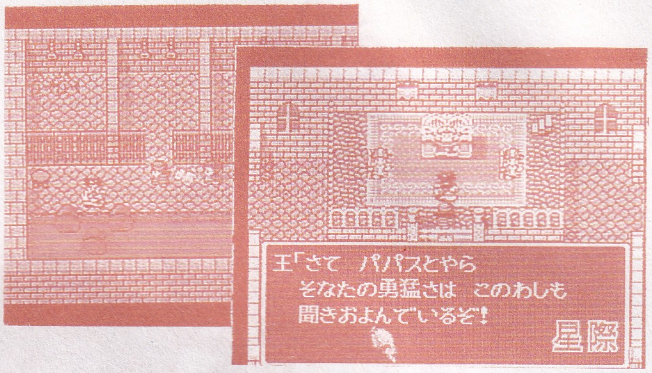




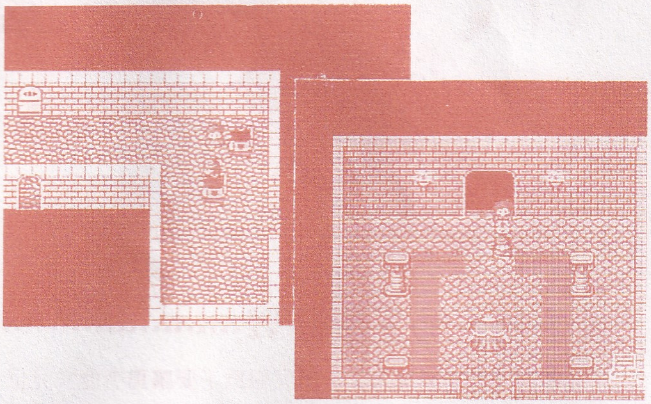




來到了之後，可看見大門正要進去時門卻打不開，而比卡說右邊有個梯子我們走那邊吧！到了頂層之後鐵門卻關了起來，勇者想既然出不去只好往前走了，到了內層之後，來到了沒有燈光的地方，只要一直往右走到底再往下即可到達，進來之後可以看見國王的靈魂，此時國王便告訴勇者說幫我打倒邪惡的女巫好嗎？勇者看見國王苦苦哀求分上只好答應了，並且在國王房間的水壺之內可拿到火把，以照明之用（在途中比卡會被一些鬼怪抓走只要在左邊墓碑中就可找到了，來到了內部之後即可看見女巫，和她說話之後她會把勇者和比卡用陷阱使兩人掉入地下，此時兩人又慢慢走終於可和女巫一決死戰了，和女巫交戰數回合之後打敗了女巫而國王和王妃又可在一起了。此時國王爲了感謝送給勇者一顆寶石（ゴールドオーブ）。說完之後兩人便消失了，此時勇者帶比卡回到了阿魯卡巴之後，想起小朋友的約定之後和兩位小朋友說完話之後便講信用送給勇者一隻貓科的動物名叫普羅哥，此時回到旅館門口之後看見比卡的父母親和勇者的父親站在門口迎接，此時

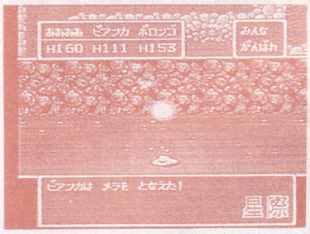


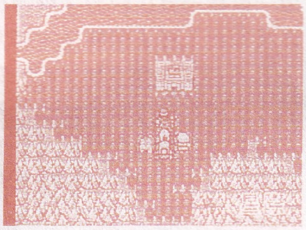
父親帶著勇者和普羅哥告別了比卡和每一個人依依不捨的離開阿魯卡巴了，出來之後，父親帶著主角又來到沙它羅斯村後來到父親的朋友家做些休息，早上了勇者帶著普羅哥在村子內散步，走著走著來到了旅館中的樓上，在樓上可看見一個隱形的女子，和她說完之後再度回到父親朋友家的地下室，來到之後可看見那一位隱形的女子，和她說完話之後便帶勇者來到另一個奇妙的地方，來到了之後這位女子便帶勇者去見見這妖精界的女王，和她說完話之後，便派貝拉加入勇者的行列，此時勇者在妖精之國的旅館睡一覺之後，醒來卻是在朋友家中，此時主角認爲是做惡夢，但是有貝拉在後面這不是做夢，所以現在勇者不忘答應女王的事情，便帶著一行人向北方的冰之國前進，不愧是冰之國到處都會讓人有寒冷的感覺。



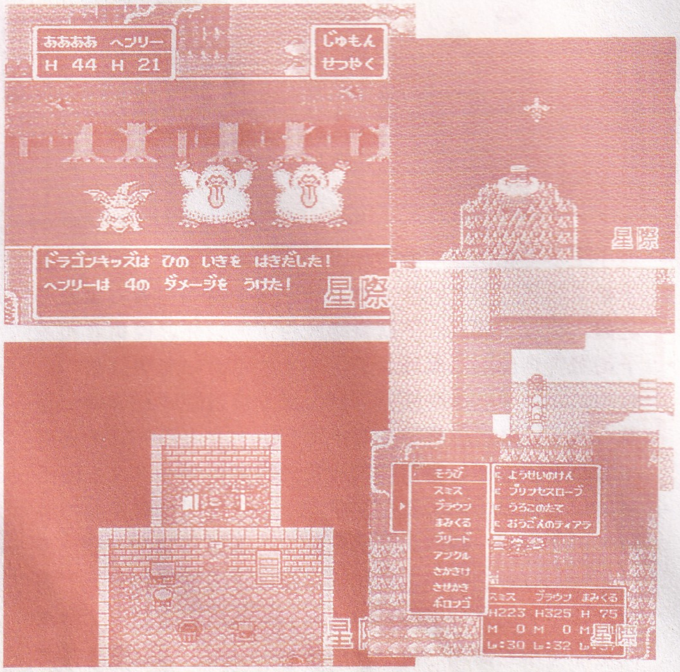
出來妖精村之後向西走，即可到達學習門的神技西之洞，進去之後可看見小史萊姆，到了最內層後開了寶箱即可學到開門的技術，出來 0 妖精村出來向西北方走，即可來到冰之洞，一進去勇者就使用剛學的開門技轟的一聲門就簡單打開了，進來之後在2樓可看見一位小朋友，於是勇者便向他打招呼但是那位小朋友卻拿起武器揮向勇者，此時勇者看見情形不對，於是也拿起手中的武器向前應戰了，打敗之後雪之女王出現了，而且以變身的姿態應戰，經過了數百回合後終於把雪之女王打敗了，並且也拿到はるガぜのつルート並交給妖精女王。

此時妖精女王把魔棒一揮整個冰之國變成春天般的美麗鳥語花香風和日麗，此時妖精女王便用魔法把勇者變回家了。上樓之後父親不見了，勇者非常著急的尋找，好不容易在教堂內找到父親了，而父親叫勇者告別神父，之後再到村子入口中等他，於是勇者記錄好之後依依不捨離開教堂到入口去了，到了之後父親告別了村人，出了村子後向東走即可來到關卡。站和士兵說完話之後即可通過，出來之後向北走即可到達萊伊巴多城（ラインハシト城）進去城之後和士兵說話完，便帶著一行人來到國王那去朝見國王，原來這城的國王和父親是多年好友因太久沒見面所以利用這機會好好聚一聚，勇者在旁邊非常無聊所以獨自一人

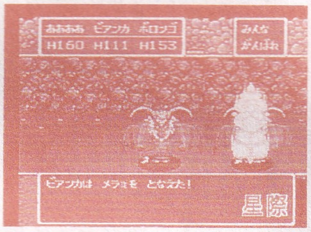


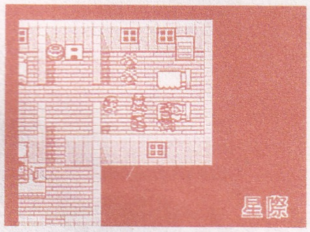


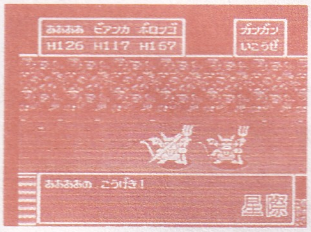
就四處亂逛，在一樓中有一個壁畫可以看到的是這國家的地圖，此時勇者再度回到國王那看見父親不見了，所以馬上跑到樓下去找，邊哭邊找好不容易找到了而父親叫找去找王子，找到後王子便叫我去打開寶箱，勇者便去打開寶箱之後王子就不見了勇者正覺莫明奇妙時，忽然在王子椅子下調查之後可看見一個隱形的梯子，勇者於是獨自下去看見王子之後正要上前去和他說話時忽然跑出二位大漢把王子挾持住了並用船帶走了，此時勇者便叫父親來一趟父

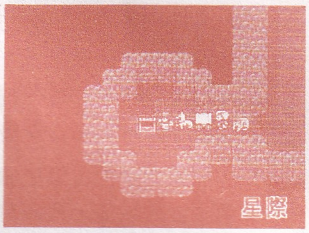


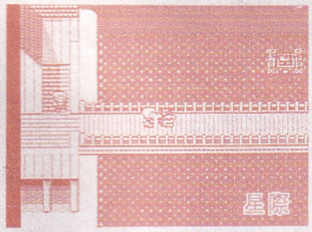
親看了之後便離去了，此時勇者也下定決心找尋王子的下落一切都裝備好之後就可出城了，此時這裡非常廣大，要注意仔細尋找。結果在東北方可發現一個洞窟所以勇者就提起勇氣進去這個東北角洞窟，進來之後經過幾十個千迴百轉之後，終於找到了父親並且打開了機關門後坐著小船可以找到王子，此時水邊出現了三隻水怪而父親便叫我們先走這裡由他應付，所以勇者便坐著船正當要走出門時，出現了一位魔法師經過數十回之後勇者因為該用的都用了，可是還是打不倒魔法師結果大家都躺在地上奄奄一息了，此時父親趕到並拿起手中的武器向前殺去，可是父親也不是魔法師的對手也被打在地上奄奄一息，此時魔法師口中吐出火焰之後父親就……。

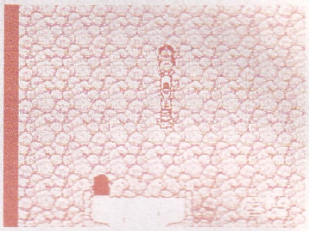












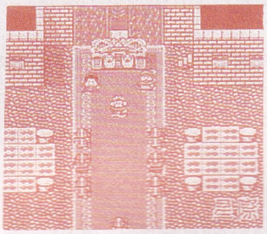




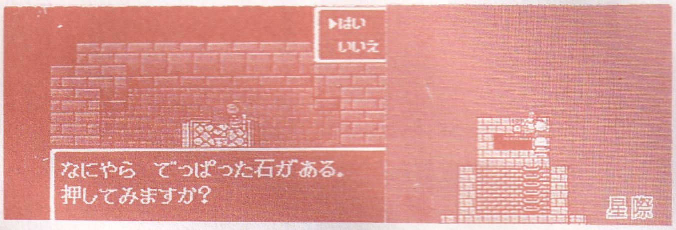
此時魔法師在勇者口袋之中拿到了寶石（ゴールドオーブ）並獨吞了它，之後便帶著王子和勇者離開了，經過了十年勇者被魔法師抓來神殿中當苦工，一做就是十多年而勇者在這十多年的日子中也成長了不少，此時勇者第一件事就是帶著王子和女子離開這痛苦的傷心地，結果勇者一直找一直找終於休息了，於是大家就集中在洞穴中休息，

此時在勇者旁邊的人是王子兩個人非常高興的擁抱在一起，和大家談天後不知不覺休息時間已過了，所以工頭便抽動鞭子叫大家快點工作，此時正在工作的時候聽到地下室好像有事情發生，於是勇者便急忙趕去，結果是一位女子被石頭壓傷動彈不得。王子看了之後便向前去理論，此時勇者看了之後也向前去和兩位工頭打了一架打敗之後，樓上的士兵便下來一看究竟結果，把王子和勇者給關了起來，此時有位士兵帶著受傷的女子來到門前之後，把門打開並且給勇者一條小舟叫大家趕快逃離此地，聽完之後大家便急忙走上小舟順著流水漂到外面大海中。



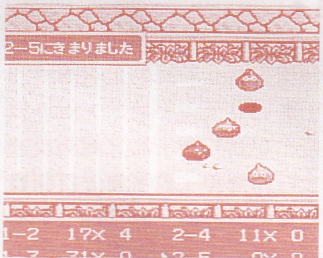


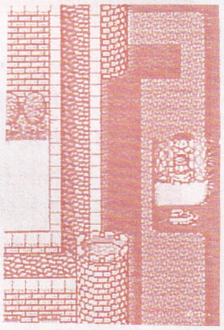
漂著漂著不知不覺自己卻躺在床上，原來是漂到海邊的修道院上，被修道院的人救起，此時在右邊有位女子叫瑪麗亞和她說話後，便會給勇者生活費此時勇者出來後王子也已在那等候多時了，王子說要和勇者一塊旅行勇者一口氣就答應了。於是裝備齊全後就告別了大家後出發了，往北走幾步可來到歐拉古黑里城（オラクルベリー城）這是一個娛樂至上的城市，裡面可看到許多兔女郎在跳舞、史萊姆長跑大賽還有怪物大決戰其更有讓人一夜致富的拉ＢＡＲ遊戲想必大家都會玩吧！而勇者和王子不會被這些所迷惑此時裝備好東西後便再度出發！向前邁進。

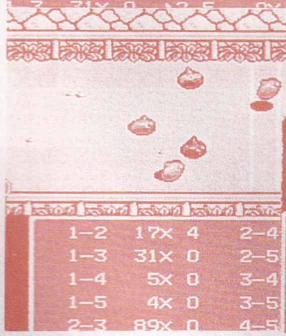


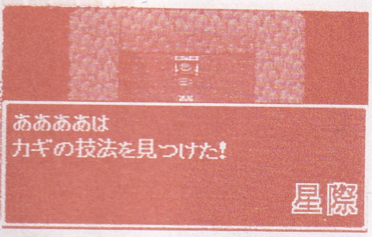
出來之後勇者在路上一直不停的到處看，愈看愈熟此時勇者回想起十幾年前，父親曾帶我來到這旅行過走著走著就來到了沙它羅斯村（サンタロース村），而此時的村子也已經變成廢墟了，只剩下一些老人和神父不肯離去，此時勇者便四處慰問並和神父談談十多年所發生的事，說完之後在教堂有一位老人，他叫勇者去拿父親的遺物吧！所以勇者便搭乘小船到地下水脈沙它羅斯洞窟去了，走到內部之後果然看到一封信和天空之劍，而父親告訴我說要堅強起來不怕困難要勇敢做一個真正的勇者……，勇者看到之後眼淚不禁落下，此時王子拿起勇者的手說我們一同努力吧！

帶著信和劍離開這傷心地之後，向西走可來到多年不見的阿魯卡巴（アルガバ村）而旅館的老闆和老闆娘多年不見也老了許多，在這村中買一買東西和人們打打招呼後，再向北的連魯魯城進去，城中只有一男一女因爲逃家所以就住在這邊而住慣皇宮的王子看了之後，也請求勇者我們去萊伊巴多城（ラインハシト城）去看看我父親現在身體一切都好嗎？勇者看在王子一片孝心上，一下子就答應了。整理好東西後向東邊的萊伊巴多城，來到了王子的故鄉，正要入城時士兵卻說沒有女王答應誰也不能進城，於是王子在城外到處打聽這十多年來到底改變了什麼，此時勇者在城帝看見一條小船於是和王子坐上去找找看有沒有密道一直找一直找終於在橋內有一個隱形的小河道搭船進去之後在台上按了開關後，牆壁自然會出現一條通道，進去之勇者和王子會看到皇后被關了起來，而皇后便會說出邪惡大臣利用小王子來幫助他繼承王位並且還叫人冒充皇后，此時兩人聽到之後便生氣的跑上王殿，並對小王子說我是你哥哥，你被那邪惡大臣利用了，而且皇后也是假的。



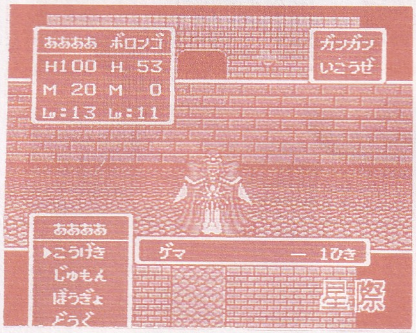


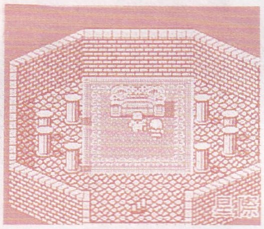


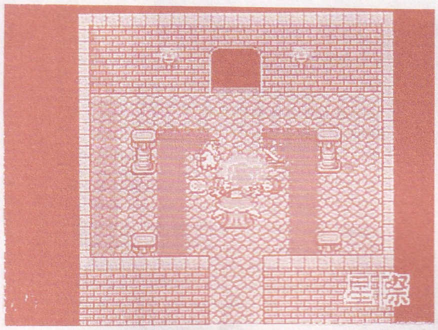


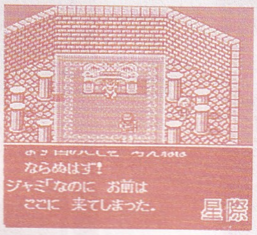
但小王子不相信並叫勇者和王子拿出證據出來，於是小王子給了勇者ライこハシトのカデ之後，就叫勇者去拿真理之鏡之後每一個照一下就真相大白了，說完之後勇者和王子便飛奔走出去找真理之鏡，一大片草原中怎麼找真理之鏡呢？在束手無策時便再回到海邊的修道院中和修道士商量一下，此時有位修道士便說這個南方有座塔那好像有鏡子於是瑪麗安便自告奮勇說我帶你們去此時一行３人便出發往南去找鏡子，出發往南走了一段之後即可看見南方洞窟進去之後有一個門緊緊關閉著此時瑪麗安雙手合掌之後口口唸唸有辭之後門之打開了，進去之後慢慢終於到了頂端之後正要前進時卻沒路只要向前走兩格再向左走１格再向走即可拿到真理之鏡（ラーのか　がみ），出來之後再

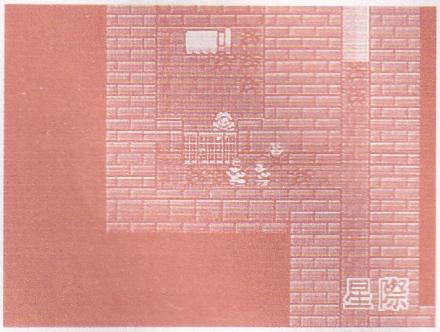
飛奔回萊伊巴多城（テインバシド城）來到了寢室之後可以看到２位皇后在椅子上等候勇者到來，到了皇后面前之後勇者便拿起鏡子對皇后的臉照了上去結果右邊的皇后是眞的此時左邊的皇后看看不對於是就和勇者打了起來，打了數百回合之後假皇后便消失了此時萊伊巴多城又恢復了以往的平靜此時王子向勇者說我要在母親身邊請勇者保重並說有一台船會來送貨勇者可以搭他的船到別的地方，說完之後勇者便獨自一人來到了港口〔來港口之前要先歐拉古黑（オラクルベリー城）內的左上方有位商人出價３００元賣馬車勇者可和他購買〕，此時就可搭船向西航行，航行了幾天之後勇者便來到波多西魯米城（ポートセルミ

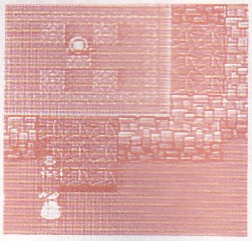




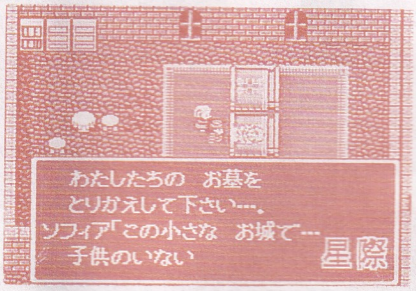


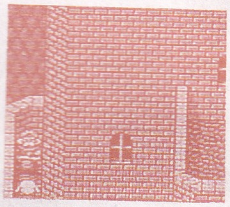






）在城中的旅館有叫聲於是跑向前去看結果是二位強盜强行向農民要錢此時勇者便伸出手來幫助弱小，打敗之後農民爲了報答並叫勇者一定要來他家作客主角正覺肚子餓也就答應了，武器、防具齊全之後就往南走就可到達農民所住的村子名叫卡波奇村（カボチ村），來到這村子之後可看到村長和村民在談有關怪物之事並且告訴勇者說西邊有個大洞窟希望勇者能夠把罪惡消除使卡波奇村重新恢復平靜的生活，於是早上勇者獨自一人便往西邊大洞窟去了，到了洞窟之後在地下室可遇見普羅哥此時他已經長大了而他也看守父親的最强劍（パパスのつるぎ）此時普羅哥看見有陌生人接近便向前去攻擊，此時勇者便拿了ビアンカのリボン信物出來給普羅哥看之後普羅哥便停止了攻擊同時想起了小時候和勇者一齊玩耍的時光而普羅哥叫勇者去拿父親的最强劍，此時回到村中所有的村民都嚇的東躲西藏村民說這就是怪物於是主角便來到村長家之後一五一十告訴村長說這隻是我小時候的玩伴十多年沒見了分外高興此時村長了解之後便給勇者１５００元當作除惡費，在村內休息一天之後出了村子向西邊走去便來到了魯拉夫村（ルラフェン）進去村中休息一下，此時到處打聽情報之後在冒著白煙的老先生進去和他說完話之後便叫我去西邊有顆會發亮的藥草叫勇者去採回來，此時勇者馬上飛奔前去採會發亮的藥草，拿到了リうムーン草之後勇者便帶回家給老先生，此時老先生就把藥草丟到大鍋內煮過了不久整個房子就轟的一聲勇者和老人被震到地上此時老先生非常高興終於飛翔之術練成了老先生感謝幫他完成這項實驗於是爽快的把飛翔之術（ルーう）送給勇者，以後勇者不必再辛苦的用走路到城鎭了。

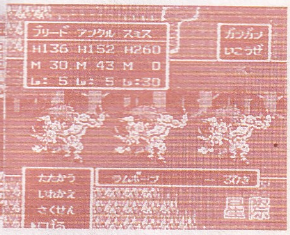




此時再往南走可來到一間小屋子，進去之後聽見說沙它羅斯城的王子要結婚了勇者聽了後，便馬上趕去祝賀，到了王子的寢室進去，兩人相抱在一起非常高興。王子說我結婚時你一定要來喔！勇者便爽快說好！

休息一天，再回到西邊大陸往南繼續走，經過洞窟通道後便來到了新的地方。

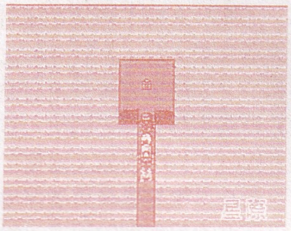


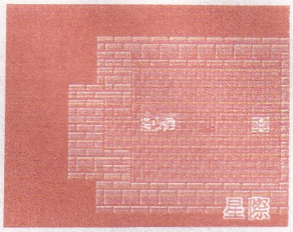


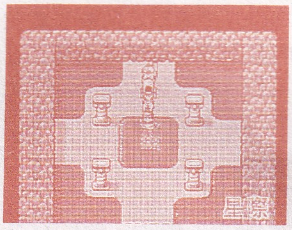
結婚之意?..................................

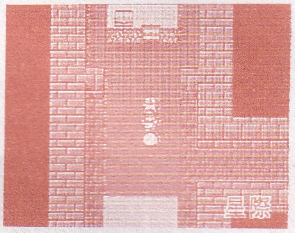
往西走便來到了沙拉波那村（サラボナ）進去之後，休息一下出來後和村民談談天，聽到說村子內有位富家的女兒要找女婿好多人都去面試了，此時勇者也想試試看於是獨自前往左上方的房子內一進去看見非常多的人在排隊，過了不久她爸爸出來了，叫大家坐好之後開始出條件就是要拿到火之指輪和水之指輪才能娶我的女兒，大家聽了之後便搖搖頭走了。此時勇者看了之後希望大增，而她爸爸說在村子東南方有個火山裡面有火之指輪，先拿來給我吧！勇者聽了之後便裝備好行李向火山出發了。

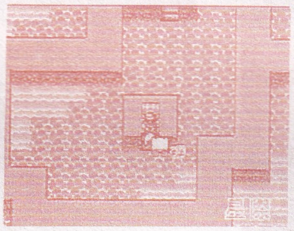
此時火山內的敵人非常强悍最好等級能高一些，到了最內部看見火之指輪，正要拿的時候出現了看護火之指輪的三位泥怪，此時勇者和普羅哥努力奮戰好久之後，終於打敗了三位泥怪，同時也拿到了火之指輪（ほのおのリング）。此時拿著火之指輪給她爸爸，他又會給勇者一條帆船並叫勇者去拿水之指輪，說完之後向北走突然有個閘門打不開（此時東邊有個山奧之村就先進去再說吧！）

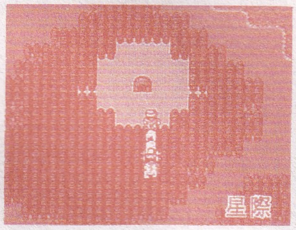


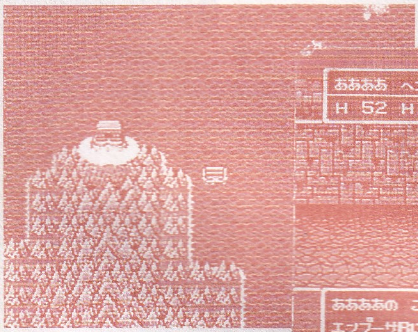


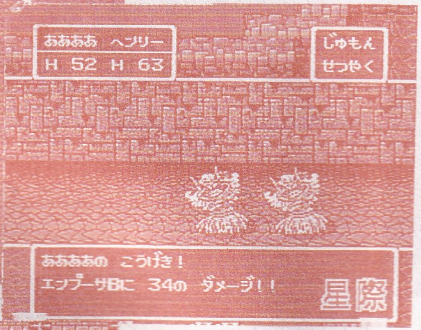




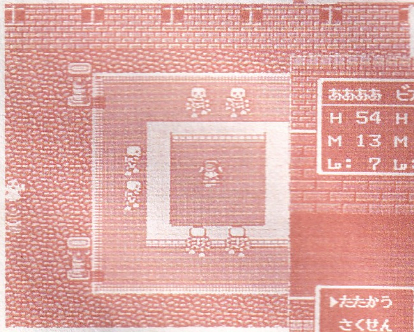


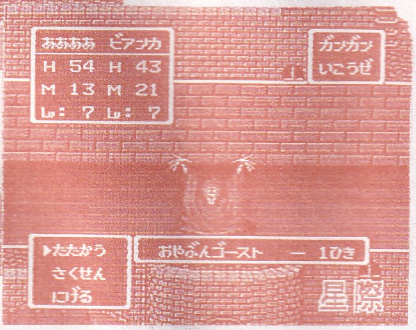


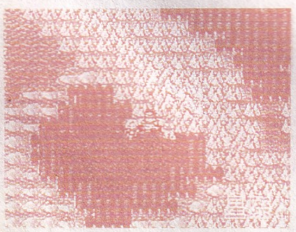


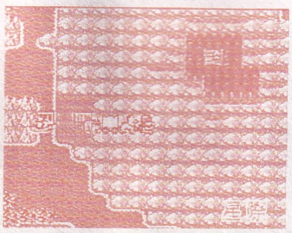








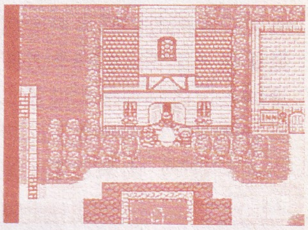


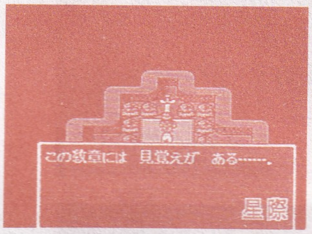


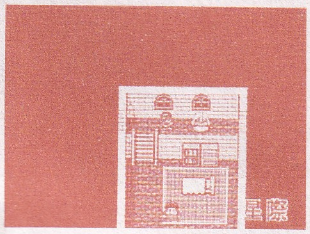
進去之後勇者可以先洗一下溫泉，再向上方大房子前去和一個大人說完話之後，後頭跑來了一位女子此時勇者愈看愈眼熟，結果是十多年不見的比卡，兩個人高興的抱在一起，此時和她說要不要旅行要就一塊走吧！於是此卡便收拾好東西告別了養父，跟隨勇者去了，到了地底下之後便可順利拿到水之指輪（みずのリング）拿到之後再回到沙那波那村（サラボナ）給她父親，再來就是結婚之事了。晚上勇者在旅店中休息一晚而比卡在別莊也休息一晚之後，快早上時，勇者來到她父親那談談話之後再到別莊找比卡，找完談天後到旅店睡一小覺，早上之後便到左邊房內選新娘了，選新娘看玩家覺得那一位順眼就選那一位，選好之後此時主角再回到北方的卡奧之村，和道具店的老先生說話後他會給勇者シルクのウエール，此時再回到別莊交給了新娘之後，王子和公主一同前往祝福，現在二人慢慢步入禮堂兩人互相交換信物終身大事就到此為止了。

此時再到左上方大房子內有二個寶箱千萬要拿到，來之後來到波多西魯米城（ポートセルミ），到了港邊時她父親也把船送了過來了，此時勇者便可以自由使用船，坐了船出來之後往南走數天可到達它魯巴多魯城（テルバドール），進來之後到地底花園找女王，此時女王看見勇者之後，便帶勇者來到勇者之墓後可看見天空之盔，但是勇者本身力量不夠，所以沒辦法戴。所以叫勇者到東邊大陸去強壯自身的實力吧！此時勇者聽到之後便搭船向東方大陸舫去，在到東方大陸時中間會有個小島，那就是集小紋章的國王所在地到以後一定要記得來換獎，經過了幾天辛苦的舫程後上岸來到了那西多窗屋進去休息一天之後。早上繼

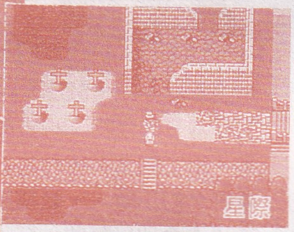






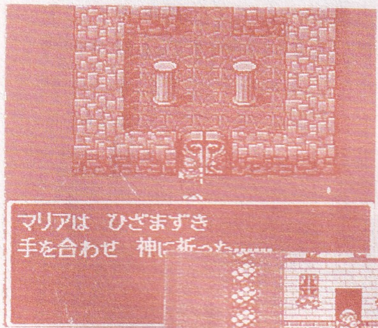




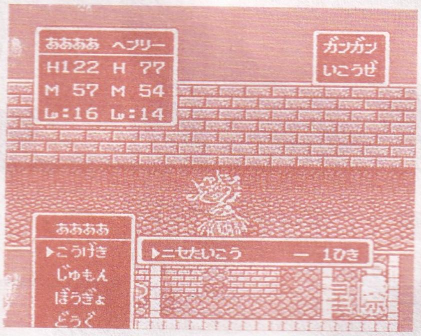


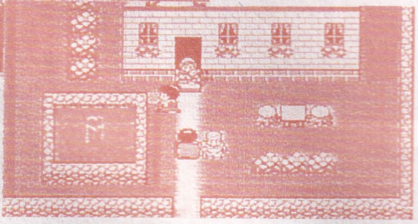


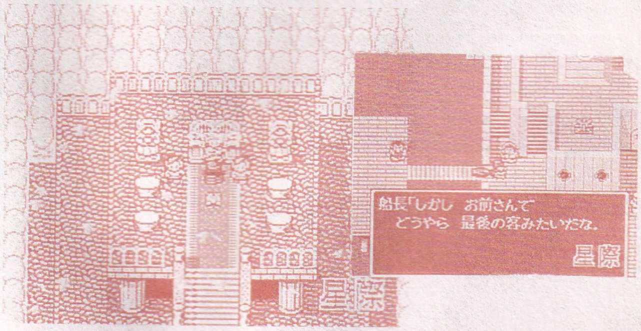








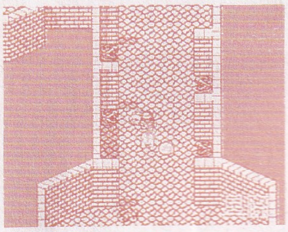


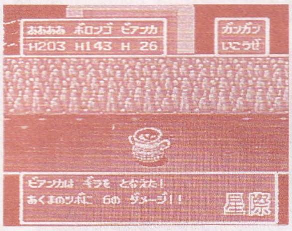


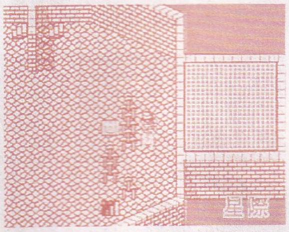
續向前出發、出來之後有個通道山路，費了了千辛萬苦來到了山中的小村。此時比卡因太熱而不支倒地，於是勇者和村民協力把她抬到房屋內休息，早上之後兩人便四處遊覽並且買一些用品好以後之需，出了山中小村後向右邊洞窟前進，經過左轉右彎之後終於走出了這迷宮出來之後向上走即可來到古拉巴尼亞城（グランハニア）進去之前在城內的右邊有間小屋，進去和主人說話之後他便會帶著勇者去見國王，和國王說著說著比卡又昏倒了，於是派人把她抬到房內休息，早上之後勇者去見國王，國王說如果想得王位就去東邊森林的試練洞洞窟，進去能安全出來的話王位就是你的。

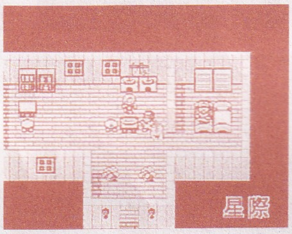
此時勇者告別了比卡之後便獨自一人向試練洞窟前去，到了內部之後可拿到紋章（おうけのあかし）出來之後交給國王，此時比卡生了二位可愛的嬰兒勇者非常高興的哭了出來並且幫他取名字，此時出來再和國王說勇者即可繼承王位，當天晚上國王勇者和一大堆士兵們在酒店狂歡，

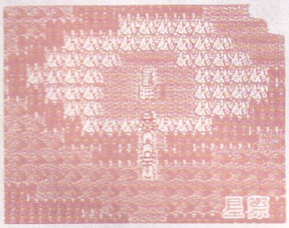
隔天大家都喝得醉得東倒西歪。此時勇者在嬰兒房內看不見嬰兒，正要出去時勇者便聽見嬰兒的哭聲，此時再到床邊調查後可看到保姆抱著二位嬰兒，此時比卡卻不見人影所以勇者便到處尋找，此時在國王寢室中可拿到飛鞋（そラとぶくつ）出來之後，使用飛鞋可來到此城左邊的教堂

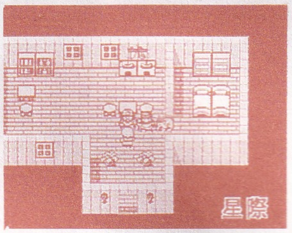




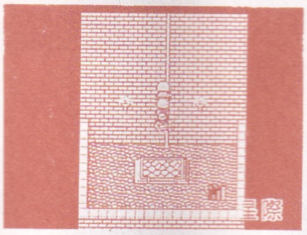


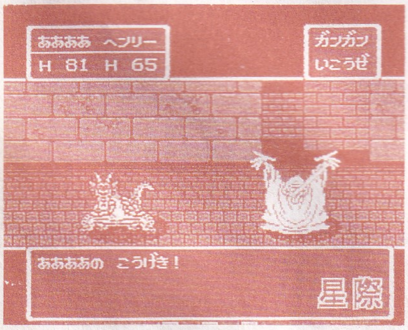


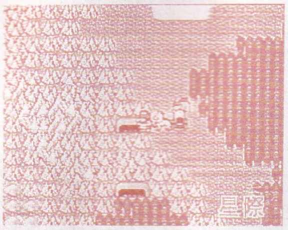


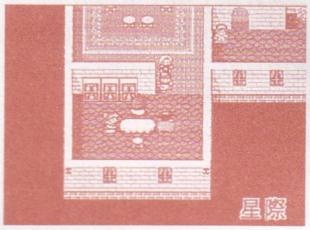




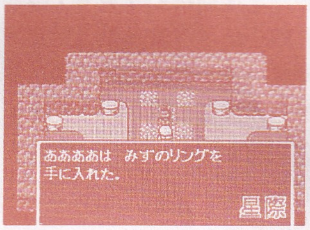


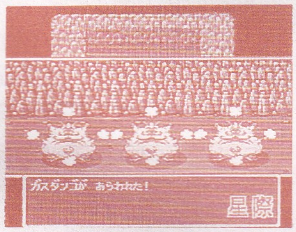








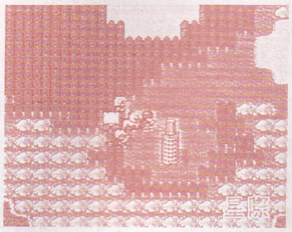


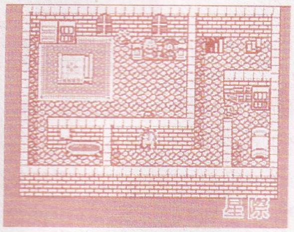


進去休息一下，教堂的人便告訴勇者說北方有坐塔，塔內有非常多的怪物、請求勇者去幫忙。勇者便一口氣就答應了，出了教堂之後向北走即可來到北方之塔，進去之後要殺許多的小敵人，繼續走到頂樓之後可和一匹妖怪馬打架而比卡會加以幫助，打倒之後妖怪馬之後便會出石化毒氣，此時勇者和比卡躲不過卻變石化人了，此時出現了二位兄弟看見二石化人，哥哥便說我們可以利用石像賣來賺錢說完之後，兩人高高興興的抬走石像拿到拍賣會場大拍賣，進行喊價之後勇者被賣了二千元之後成交就被抬走了，



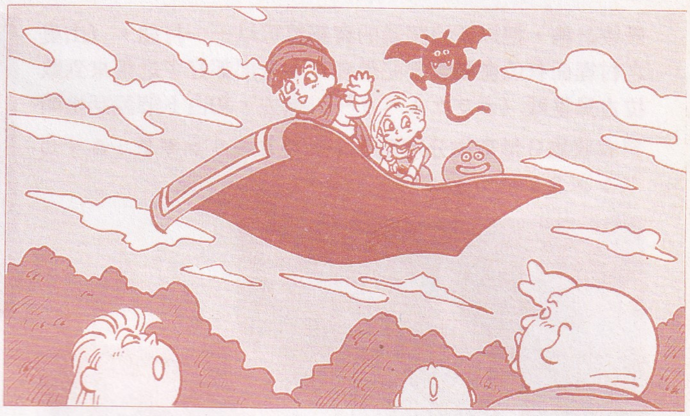


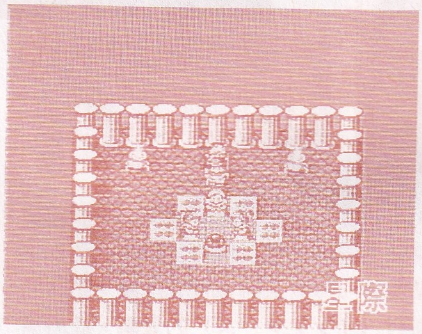


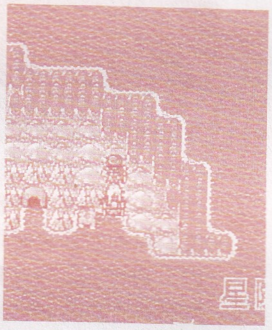


而比卡卻不知去向。買主抬了勇者石像回家之就叫勇者為守護神，而勇者待在這家中一轉眼都好多年了，看這家主人的兒子一天天長大想想自己的兒子也應該差不多吧！直到有一天這家主人的兒子，在院玩耍忽然出現二隻怪物把主人的兒子帶走了，此時主人出來看怪物已經不見了，此時主人罵勇者石像說你都不盡一點守護神的責任，說完後一腳把石像踢倒了。

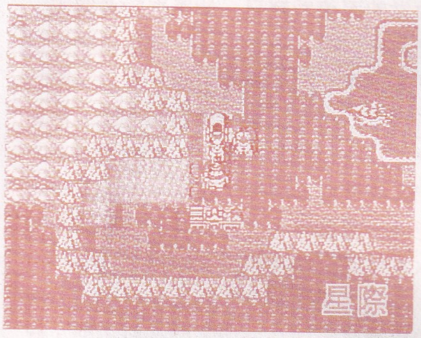
這樣過了春夏秋冬四季始終沒人理會這石像，直到有一天來了二位旅行者看了石像之後便向主人說可不可以賣給我，主人說我不賣只送，送了二位旅行者之後男旅行者看石像太髒，於是用布擦一擦忽然石像產生了變化，石像發光之後變回人形了而主人嚇了一大跳，此時這二位小旅行者問看看勇者，認不認識古拉巴尼亞城（グランバニア）的國王他是我父親，勇者也嚇一跳說你們是我孩子。這二位小旅行者聽了之後高興的跳了起來終於父子團圓了，而小男勇者便問媽媽呢？勇者說我也不知道，此時這三位父子父女團結起來一同尋找媽媽比卡。





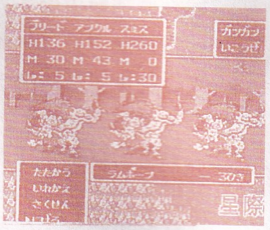










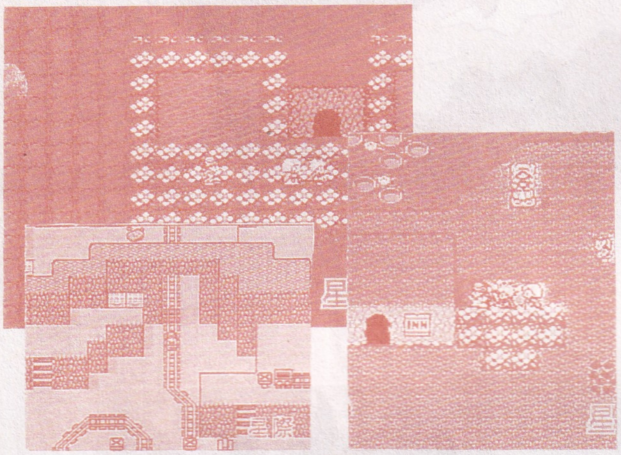


出來之後勇者的天空劍、天空系列的東西可以給小男勇者裝備，此時再回到南方的達它魯巴多魯城（ラルパドール）和地下花園，和女王說完話之後她便帶我們到勇者之墓並且可以拿到天空頭盔可給小男勇者裝備，此時出來之後坐船向東北方前進，坐船進去洞窟之後走一大圈出來，往南走即可到黑魯黑布村（ユルヘブン）進去之後可休息一下下，再買些武器和防具給這些可愛的孩子們，並和村內的人說說話，而在這村內可拿到二樣寶物分別是魔法鑰匙＝まほうのガギ＝和まほうのじゆうたん（飛毯），但飛毯只能在草原上坐其它都不能，休息夠之後村上的一些女王們叫勇者到沙拉波那（サラボナ）去找，村內左上方



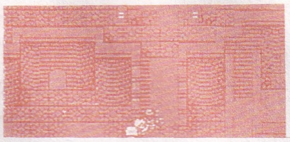
房子的主人和他說完話之後，便叫勇者到山奧之村西方的小島上有個紅色發光的不明物體，此時勇者便出發，來到這小島內可看到紅色發光物體勇者調查後，那物體有氣無力的發出聲音，出來之後再回到村內，和左上方房內主人說話後他便帶勇者來到村外的高塔上，此時主人便溜之大吉，忽然勇者聽到巨大的腳步聲結果前方出現了一隻巨大魔獸（ブオーシ），勇者便使出全身的力量打倒巨大魔獸，並且可拿到最後之鑰匙（きいごのカギ），出來之後拿

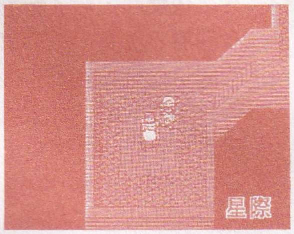
最後之鑰，把以前沒開過的寶箱都可以一一打開，（山奧之村裡面有位盜賊也要記得殺），全部都好了之後來到歐拉古黑里城（オラクルベリー）進去，和占卜師說話她叫勇者收集３樣寶物分別是１．ほのおのリング２．みずのリング３．いのさのリンぎ。

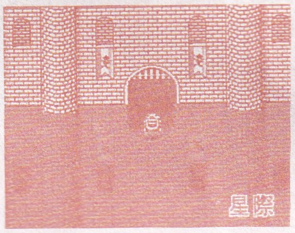


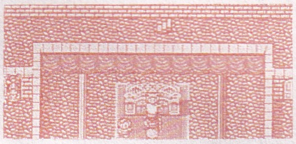
此時第一步攻略是到王子的城，坐船順著流水往北順著走即可看見一個洞窟，進去之後打開門開始進行驚人冒險，在裡面可看到石板臉和右板蓋。此時只須把石板蓋一一的把蓋在臉上即可，全部蓋完之後在祭壇上會出現披風（おえじせのマニト），裝備好之後再坐飛毯到沙拉波那村（サラボナ）的東邊的妖精王國，到妖精國首先坐飛毯後再登路用走即可到達，來到妖精森林之後千萬不可在妖精森林中亂走否則很容易迷路的，在森林中走著走著會來到一個小火堆中此時調查後會有一隻小精靈帶著勇者來到眞正的精靈王國，在這王國中有賣防具，有錢的話最好買一下，此向前去和女王說完話之後即可出來到世界中央大島，坐飛毯飛到世界中心位置後，可看見一個天空之塔進去後，敵人很强要注意，來到最頂層後可拿到仙杖（マグマのフえ），出來之後再來就到東北大陸的黑魯黑布村（エルヘブン）南方有個小洞，但是四周圍都是山，於是勇者便使用仙杖把面前的山一揮就消失了，此時就可進入海岸洞窟在裡面可以乘坐火車到處旅遊，在裡面可以找到一位非常喜歡坐火車的和人，他說完話之後便加入同伴一起玩坐火車遊戲，忽然大家坐火車一不小心掉入了空穴中，來到了以前的天空城，但是現在已經沈沒非常久了，進去之後在海底城內的王座後面有隱形地下階，進去後來到了一個洞穴勇者便回憶過去的種種，回憶完再回到妖精王國和女王說完話。之後妖精女王便會給勇一支號角（ようせいのホルン），再來就到天空之塔上方會有一個小湖，此時勇者就使用笛子後便可進入湖內坐著船，即可來到妖精之城。前去和此城女王說話之後會給勇者一顆光之珠（ひかるオーう）。











此時告別了妖精國人民後便可坐船出來，出來之後到海底城和守城人說完之後，再回到妖精之城的二樓和一位女子說話，之後那位妖精便會叫勇者去調查世界地圖，勇者回憶到以前在沙它羅斯村（サンタローズ）的景象，此時勇者來到村子之後在教堂前面可看到另一位勇者和普羅哥，此時眞正勇者和拿光之珠（ひがるオーブ）回憶勇者交換黃金之珠（ゴールドオーブ），此時再出村子後更又回到現實的世界之中，告別了妖精女王後再來到海底城，把黃金珠（ゴールドオーブ）交給城之守護人，他便把黃金之珠放在石台上後天空之城便從海底浮了起來。此時勇者可以隨心所慾控制天空城到處旅行了，此時在天空城內有個火爐進去之後和老人說完話之後在櫃子裡可以拿到繩子（コシクフきロープ）此時再來到這世界西南方有四周有圍繞的大島，進去之後東邊有一個高塔但大門卻打不開，此時到塔頂使用繩子（コシクフきロープ）即可從頂口下去，在裡面可以看到略似機器龍的樣子，而在地下室打倒一隻怪物後可拿到龍眼（りゅうのひだりめ），再來到另一個地方可看見以前殺死父親可惡魔法師，於是勇者便提起勇氣全力攻擊，經過數百戰回合之後，終於打敗了這位魔法師拿到了龍眼（りゅうのひだりめ）！

此時再回來頂樓利用繩子滑到龍的頭部，再拿龍眼一一把它裝上，裝好之後此時機器龍旳嘴巴就打開了，勇者便從龍的口中進去，在裡面可拿到龍之杖（ドうゴンキうー）和龍珠（ドうゴンオーブ），出來後再進天空城和城之守護人，說完話之後，便使用龍珠此人會變成飛龍使用（てんくうのベル）呼叫它此時再來到世界中心的世界教團神殿，在神殿內可拿到天空鎧（てんくうのよろい），此時進來神殿之後和大教主說話之後教主便成爲怪物，於是勇者便會力攻擊過了好幾回合後，終於打敗了這隻怪獸，打倒之後在怪物站的地方調查可看見地下階，

來到之後，可來到勇者以前被抓來當苦工的地方，進入洞穴之後便來到地下神殿，到了內部會和一隻名叫依布魯（イブール）的怪龍打架，打了數百回合之後……終於打敗了，打倒之後可以拿到最後指輪（いのさのリング）……之後出來神殿，勇者看到自己的老婆比卡復活高興不已，而孩子們自從生下來之後就缺少母愛，所以這些孩子們便和母親一起在古拉巴尼亞城（グうンバニア）一齊等著勇者把魔界裡的魔王打倒衣錦還鄉。

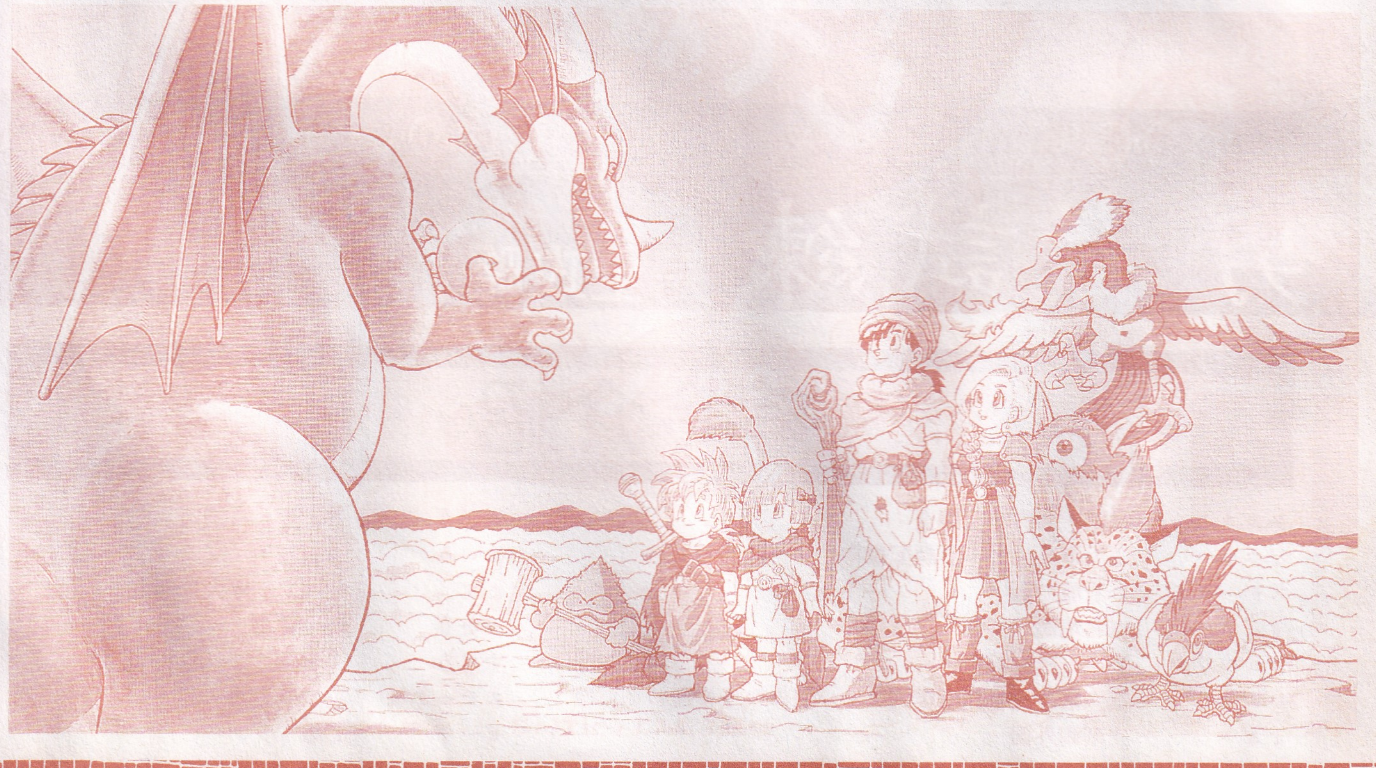
此時再到黑魯黑布村（エルヘブン）的上方洞穴之中，把大門打開後再拿出三個指輪出來分別是1.ほのおのリング2.ミずのソング3.いのさのリング。

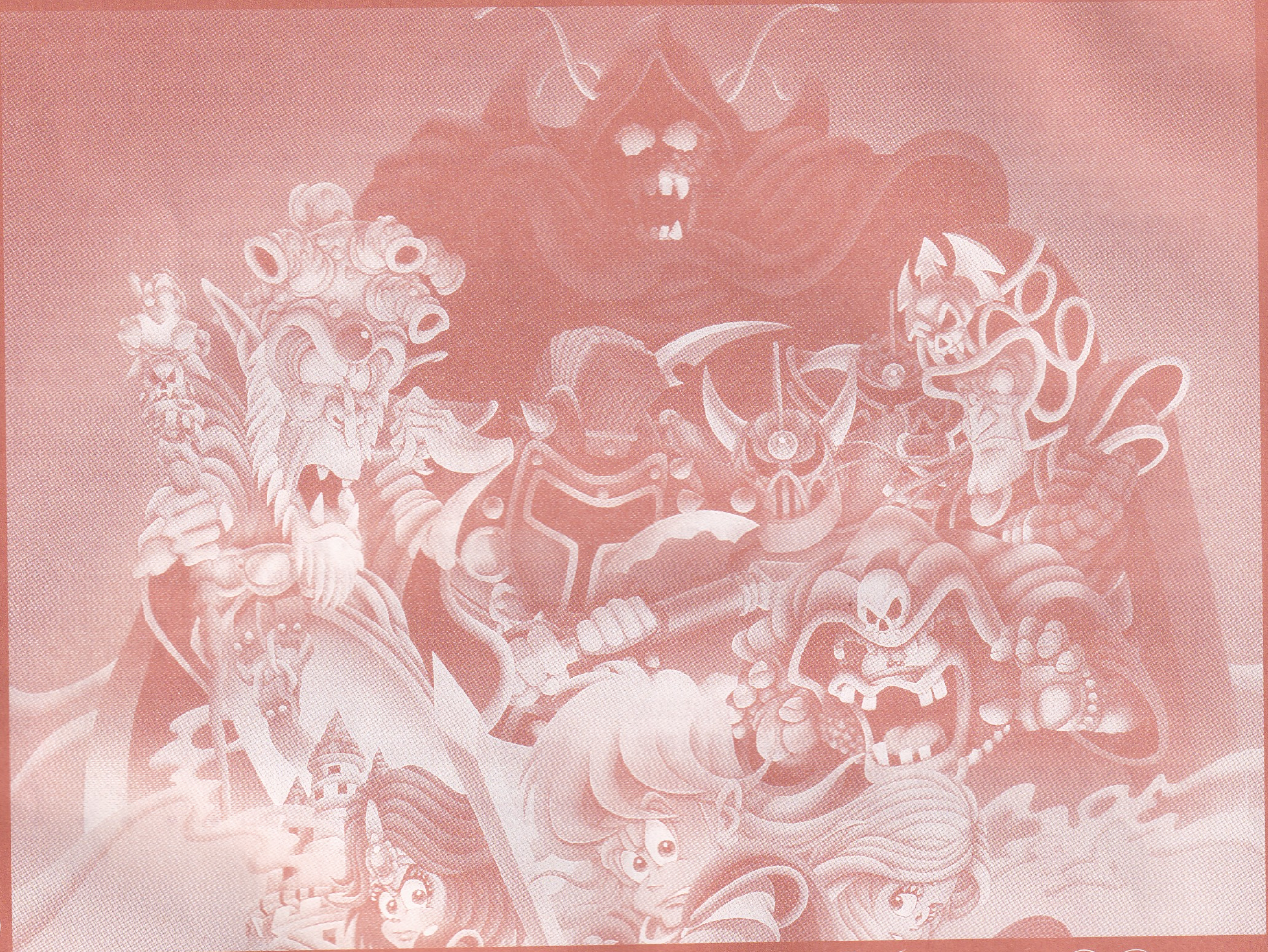
將它們一一裝在三位女神像之中，此時面前的瀑布出現了一個洞，就把勇者一行人吸進魔界裡去了，傳送到黑暗之國後，勇者的母親用心和勇者溝通，並且給勇者一個寶物（けんじやのいし）賢者之石（可恢復我方全員ＨＰ中程度）可無限使用，出來之後便來到了黑暗之國的加巴那の母了（ジヤハンナ），進去之後可以買最好的武器、防具終於有一些進步了，一切都準備齊全之後，就可以向北走進入魔界洞窟★〔在天空城內和在花園內的一名女子說話，之後在花中調查可拿到强力回復藥品＝せかいじゃのしずくずくは＝千萬要得到〕，進來這魔界洞窟之後，此時敵人的耐力和攻擊力都非常强，所以盡量戰鬥方式以攻、防並重爲要點，來到了祭台之後，勇者可以看見母親站在祭台上。當勇者正要上去時，母親便叫勇者後退，因爲魔界之王太强悍了，所以母親要犧牲自己，以自己的力量封住魔界之王的究極法術，此時勇者母親落淚向面向天空高喊天神，希望以我自己的力量來幫助我的兒子勇者能順利打敗魔界之王，而天上正落下閃電一擊就打中了母親，勇者痛不欲生的哭著時，父親的靈魂和母親的靈魂一同出現，兩個人叫勇者好好幹下去爲了這世界爲自己而努力吧！說完之後兩人便手牽手飛向天國去了。

此時勇者便擦乾眼淚提勇氣，告別了父母親衝向黑暗魔王那去了，而在洞窟內可以拿到寶壺（せいなるミずさし）和寶冠（たいようのかんむり），再到一個溶岩池之後，母親用心靈感應叫勇者使用寶壺（せいなるみずさし），於是勇者使用後溶岩池便變成清涼池了而且隱藏地下階也出現了即可下去，到了此洞窟內的大祭台前，有個寶箱打開之後，會出現兩怪物打敗它之後，面前大門便會打開，就可進入恐怖地帶，一進門便到最後之地四周都是斷崖這場面具令人心驚膽跳，此時勇者絲毫不退縮提起勇氣向前走去，走到盡頭之後便看見魔界之王中之王和勇者一陣對罵之後就打了起來，勇者爲報仇不顧一切向前殺去，打倒之後魔界之王便集中全魔界的力量而變成了魔界之惡龍，此時勇者便二句話不說向前再度殺去爲了父母不怕困難，經過數百萬回合之後，終於打倒了萬惡之首！

打敗之後再回到天空城此時家人大團圓了，而飛龍便載著勇者一家人到世界各地公布這大好消息，向世人公布好消息之後勇者一家人再回到自己的國家之後…

新的傳說又將開始・・・・・・





勇者試練 完全攻略

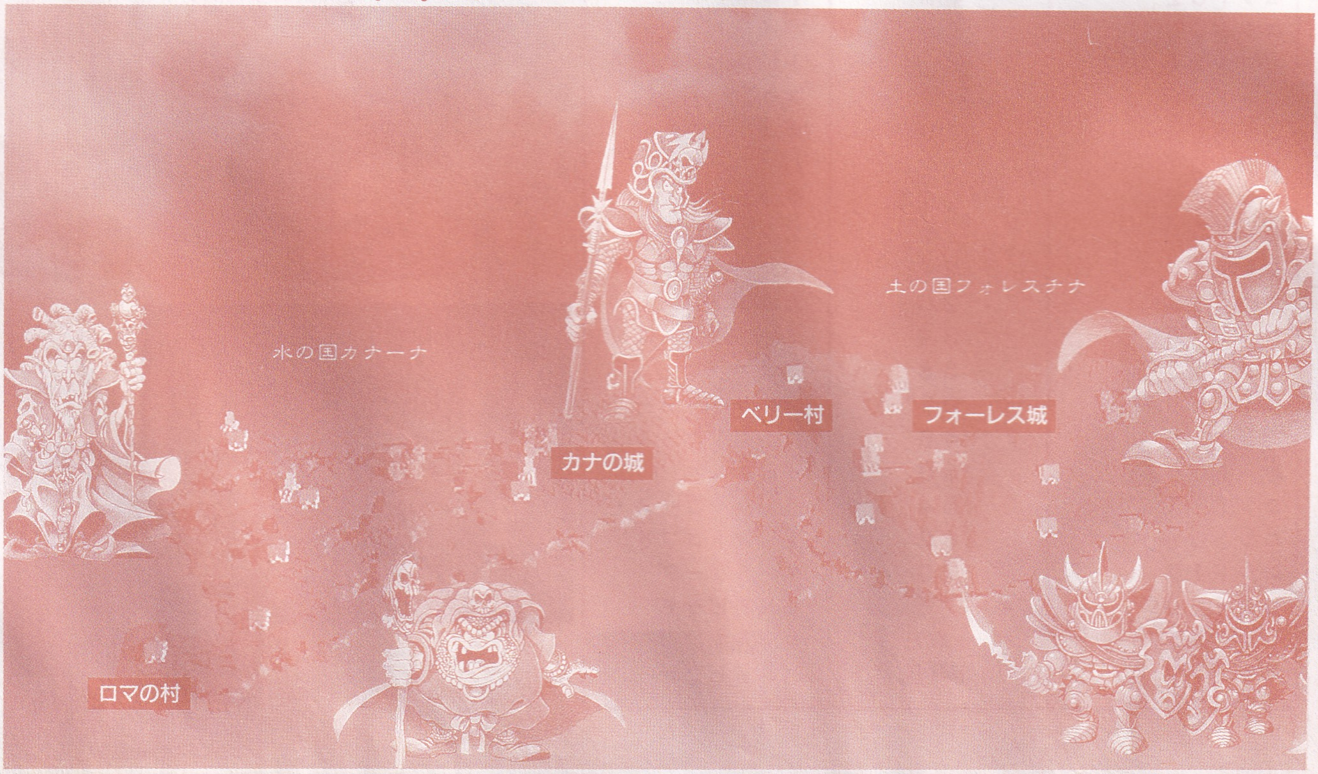
指令介紹

クエスト	說話、問寶箱、調查	いどう	移動、攻打別區
どウぐ	使用道具　メルド調配寶物	はいろ	進去城市
ステータス	查看能力表	よぶ	呼叫　別隊人馬過來
マップ	查看地圖	つかう	使用寶物
チュンジ	更換一隊隊員	すてる	丟寶物
システム	進入修改文字速度模式はせい快ふつう普通おそい慢	ステータス	查看能力表
そとへ	立刻到外面	セーブ	記錄

戰鬥指令介紹

ＩＣＥ　前面２人戰鬥僧侶使用回復魔法魔法使用攻擊魔法
ＬＵＫ　前面２人戰鬥僧侶使用回復魔法和加强能力魔法魔法使不動
ＤＷＮ　前面２人戰鬥僧侶使用回復魔法和加强能加强能力魔法
ＩＣＥ　前面２人戰鬥僧侶不動魔法使不動
ナイトクラッシュ　配法パララストーン＋ホーリーブレード＋ランドルのしょ＝變爲騎士强力攻擊
ナイトブレーカー　配法パララストーン＋ホーリーブレード＝變爲騎士攻擊
ちまどうしおとし　配法アイスストーン＋クリスタル＝變爲地魔導士攻擊術，可加强全體我方攻擊力
ちまどうしふうじ　配法アイスストーン＋ホーリーブレード＋ランドルのしょ＝變爲地魔導士封印術
マーベルしばり　配法エメラルド＋ポイズトーン＝變爲强力破擊術
マーベルたおし　配法エメラルド＋ポイズンストーン＋オーガのツメ＝變爲强力擊倒術
マーベルくずし　配法エメラルド＋イオウ＝ 變爲强力攻擊術
マーベルくひねり　配法エメラルド＋イオウ＋オーガのッメ＝ 變爲全體攻擊術
まほうきしつぶし　配法トパーズ＝變爲魔法騎士破擊術
あくまきしくだき　配法モンスタ０＋ソード１９＋ロッド１５＝變爲惡魔騎士破擊術
キメラバスター　配法スケイルアーマー＝變爲怪物必殺一擊術
？？？　配法ヘビーアックス＋？？？＝變爲究極攻擊必殺術
（以上的配法就是用メルド指令來配）

地圖介紹



武器道具介紹

スピア類長槍類	這些武器有的是殺怪物得也有是寶箱得到	
寶物名	攻擊力	持有之怪物名
ロングスピア	19	キャピタロイド
クィックスピア	10	グルメウォーム
ファイヤスピア	11	スパイラル
フィーメルスピア	35	アグ．ウー
フレイムスピア	35	スクローラー
ソルススピア	72	クラーケン

メイス類	這些武器有的是殺怪物得也有是寶箱得到			
寶物名	攻擊力	防禦力	魔力	持有之怪物名
ファイアメイス	04	02	02	第一章ガルやま寶箱
ガニドメイス	05	08	08	魔王ヨピナマ
ラッキニメイス	10	20	20	リザードフライ
ホーリーメイス	10	10	70	第四章レイむら可得
ウインドメイス	30	30	70	第三章レイはら可得
ワイルドメイス	15	15	50	グジオンエルダー
サンダーメイス	10	10	50	グジオンヤンガー

ロシド類神棒類	這些武器有的是殺怪物得也有是寶箱得到	
寶物名	魔　　力	持有之怪物名
ロシド01	03	スネイル
ロシド02	05	トルネード
ロシド03	06	パペシト
ロシド04	07	トレント
ロシド05	09	スケアード
ロシド06	10	ガスマツシユ
ロシド07	12	パソクオーガ
ロシド08	17	サキユバス
ロシド09	20	スタンウイスペ
ロシド10	24	バイタルオーガ
ロシド11	28	カムプラン
ロシド12	34	ミートウオーム
ロシド13	38	アニキサス
ロシド14	42	スカラベーター
ロシド15	46	ロドントロール
ロシド16	50	ソデユーサ
ロシド17	54	リシパーゴースト
ロシド18	62	マウントゴブリン
ロシド19	70	オーガリーダー
ロシド20	76	センチピード
ロシド21	106	タールマン
ロシド22	136	バシドピクシー

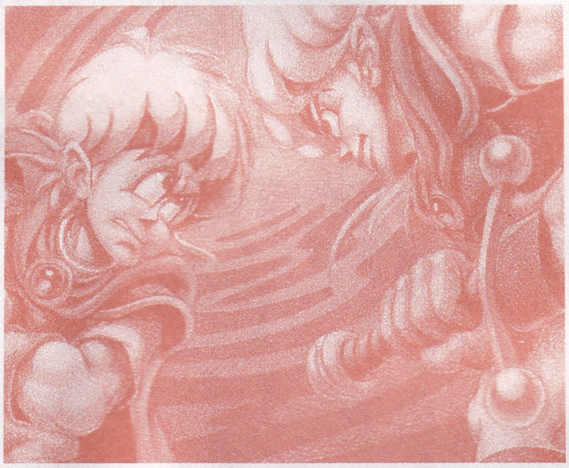




武器道具介紹

ソード（長劍類）	這些武器有的是殺怪物得也有是寶箱得到	
寶物名	攻擊力	持有之怪物名
ソード01	03	マンイーター
ソード02	05	スライム
ソード03	06	ゴブリン
ソード04	09	オーク
ソード05	10	イエティ
ソード06	11	ボブゴブリン
ソード07	12	エピキュリアン
ソード08	14	ロングロア
ソード09	15	スカルクルー
ソード10	17	スコーピオン或ゾンバット
ソード11	19	シェイド
ソード12	20	クレイ或スカーグル
ソード13	22	ワーベア
ソード14	28	テロススライム
ソード15	30	ジグドック
ソード16	34	ラミア
ソード17	38	リッパーリザード
ソード18	42	シャドーマン
ソード19	46	マッドロイド
ソード20	50	ミノタウロス
ソード21	58	コロス
ソード22	62	ブッシュオーク
ソード23	70	リザードチーフ
ソード24	73	イノセンス
ソード25	76	モラスク
ソード26	88	サイクロプス
ソード27	94	スカルリーダー
ソード28	100	デフスペクター
ソード29	110	ペタンアント
ソード30	122	リバーボーイ
ソード31	130	ペンタスター
ソード32	136	シルバータロス

アックス類戰斧類	這些武器有的是殺怪物得也有是寶箱得到		
寶物名	攻擊力	防禦力	持有之怪物名
ハンドアックス	16	05	デッドフェロー
サンダアックス	14	10	トロール
サパークアックス	26	00	スライムロード
シャインアックス	22	11	第二章法亞市拿到
グレードアックス	20	00	第二章賽可亞拿到
アマゾンアックス	40	05	アグ・ウー





勇者試練

拜因向麗麗村打聽情報，後要拜因配到惡魔騎士破擊術あうまきしくだき才能去殺東方魔域ムーライン人魔族魔物隊長，再以卡拉門攻向魔
城殺地魔族魔物隊長。

７

攻向南方的風之村クソフむら以卡拉門進攻。

８

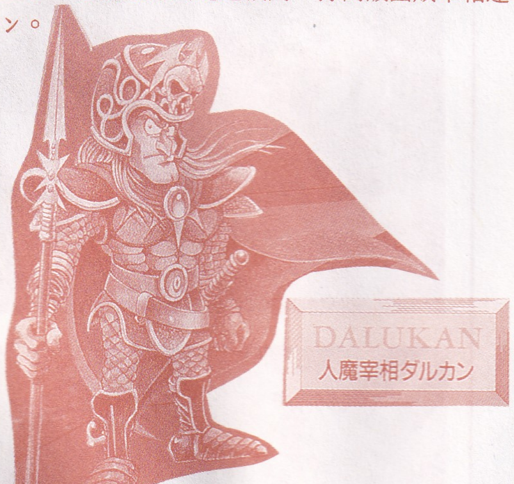
拜因攻向北方火之村ダオンむら在此可得知火之一族的秘密也會得到博士和聖泉ラのいずょ的消息『由火之聖地可得知』

９

失以拜因走向西北方鈑亞市打開水門ボアまら，再殺人魔族魔物隊長，小心此地陷阱『漏洞』！再以卡拉門來攻地魔族魔物隊長後以拜因去西南方野原レイのはら收集寶物加强能力，在此處的怪物都沒有屬性均爲自然族，因此誰來殺都好並要在此處殺怪物收集强力寶，在此有博士，可拿到一封信てがみ４個隊伍均要在此加强能力收集寶物。

１０

攻向北方的艾法斯王城エルファスしら，全隊在此要收集寶物，以拿著一封信的拜因通過城門，打倒叛國賊宰相達干ダルカン。



第四章　回億的勇者之國艾爾法利おもいでのくにエルファリア

４隊人馬借由神的力量回到過去在此世界的目要阻止皇帝惡魔騎士『在叛國之前是惡魔騎士』無法得到妖精王エルザード的力量，要在２９日之前趕到查查寺院阻止才行，並由母后麗西亞リシア得知主角拜因原是勇者之國艾爾法利亞的王子、而女妖精艾魯魯エルル則是精靈公主的事實。

２

一開始在艾法斯王城エルファス由艾苗斯攻向南方的波亞市ボアのまち，殺死二隻地魔族魔物隊長後換主角拜因王子來此處救父親國王喬傑爾ジョゼル並去查看石碑便會看到暗黑魔導所拉。

３

攻向南方的雷伊村レイむら，此處到後不知何故會變成一個荒野的平原，以卡拉門進攻，後在此以拜因一行人來打聽情報會得知２位博士其中一位是同伴老頭的老師。

４

以卡拉門攻向南方的瑪卡村マカルむら後在此打聽情報，再以王子拜因來此查探，後會在此處看到原是宮庭魔術師的暗黑魔導士所拉一直專心注視著王子拜因的母后麗西亞的石像看，莫非．．．．！此處有卡拉門的家。

５

再攻向南方的麗麗關口以亞迪斯打第一個天魔族魔物隊長、再卡拉門來打第二個地魔族魔物隊長第三個人魔族魔物隊長則交由王子拜因打人魔族魔物隊長此處有同伴吉娜的家。

６

攻西南北基亞村ギアむら以卡拉門攻再以拜因打聽後會得到風之標誌かぜのしるし

７

攻東方洛斯關口以卡拉門先換吉娜來此找父親會得到精靈球エルフのたま

８

攻東方風之村クリフむら以亞迪斯攻再以拜因打聽情報

９

主南方的奇美拉岩洞キメラいわ在此的怪物均爲自然屬性、全４隊來此收集寶物加强能力後去北方的魔城ムーライン魔城以主角王子拜因來打聽情報後攻向北方火之村ダゴンむ

１１

以卡拉門攻下火之村後改由主角拜因王子來此打聽情報之途中有個神秘老人出現、他是．．．．再到火之聖地ほのおのせいち可得知所有人的秘密後攻向西方的查查寺院ザザしいん阻止惡魔騎士シーラル的野心爲了勇者之國艾爾法而戰、王子拜因出發吧！

END



第二章　火國佛雷斯ひのくにフォレスチナ

1

開始在貝里村ベソーむら，此地乃是３隊冒險軍團全員大集合之地，先以主角拜因パイン布姆村ブラムむら打倒魔物隊表，再以主角那一隊拜因パイン攻向賽可亞村セコアむら在此只有主角パイン那一隊能通過水壁後攻艾魯姆市エルムまち打倒。

2

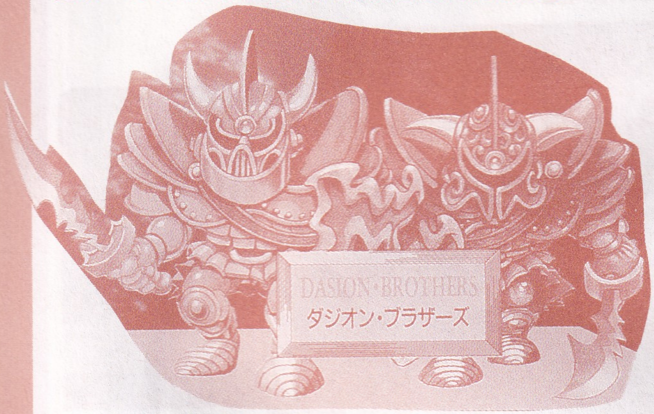
２個魔物隊長，此處以長亞迪斯アルディス攻。

3

後來將主角拜因パイい留守艾魯市其它隊以隊長卡拉門カーラモン攻法亞市ファー町殺２個魔物隊長。

4

以隊長亞迪斯攻拉達關口ロラダンソご殺２隻魔物隊長天魔族，再以主角拜因攻向拉達關口殺人魔物隊長。



5

隊長卡拉門再攻亞Ｔ市アデンまち殺２隻地魔魔物長。

6

以主角拜因攻基斯多村ギストむら殺人魔族魔物隊長。

7

以隊長亞迪斯和主角拜因鎮守基斯多村，隊長卡拉門去洞窟ウルのやまや在此的怪物均為自然系，誰打都一樣，卡拉門一行人在此殺怪物拿强力寶物後，打佛雷斯城決戰地魔主亞格アグ、ウー，卡拉門隊長カーラモンＨＰ要４５５以上女戰士伊拉娜イラナＨＰ要４６８以上，大力戰士ゼクＨＰ要４７５以上魔術師ガウドＨＰ要３５３以上才可打敗地魔王，需善用地魔導士攻擊術ちまどうしおとし來加强我方攻擊力才可輕易戰勝。





第三章　姆拉尼亞帝國ムーラニアていこく

1

一開始在基亞村ギアのむら在此以主角拜因，來探訪即可解開拜因和小女孩的生世之謎會出現暗黑魔導士所拉ゾーラ開拜因以亞迪斯那一隊攻東方的麗麗村ソソのむら。

2

在麗麗村長表演的馬戲團並有同伴吉娜ジーナ一行人，先去打聽情報後以亞迪斯攻東方的洛茲市ローズまら打天魔族魔物隊長，再以主角拜因攻向洛茲市打人魔族魔物隊長，拜因必須要配到强力破擊術マーベルしばク才能打倒人魔族隊長，打倒人魔族隊長後會得到王家証明おうけのあガし。

3

再往北攻向查查寺院ザザしいん以主角拜因先攻第一個人魔族魔物隊長，再以亞迪斯攻第２個天魔族魔物隊長，第３個地魔族魔物隊物隊長則由卡拉門來攻打，後在此打聽情報，同伴吉娜一行人會加久入，如此一來我方便有隊冒險部隊了

4

要亞迪斯那一隊有配到魔法騎士破擊術まほうきしうぶじ才可攻向西北方的瑪卡市，吉娜一隊則鎮守查查寺院，在查查寺院打開最裡面的門將可得知打敗皇帝惡魔騎士的秘密！

5

亞迪斯配到魔法騎士破擊術後便可攻向瑪卡市打天魔族魔物隊長，要搜查屋子的地道或是用更換チエンジ指令換主角拜因來游泳才能到達天魔族魔物隊長那。

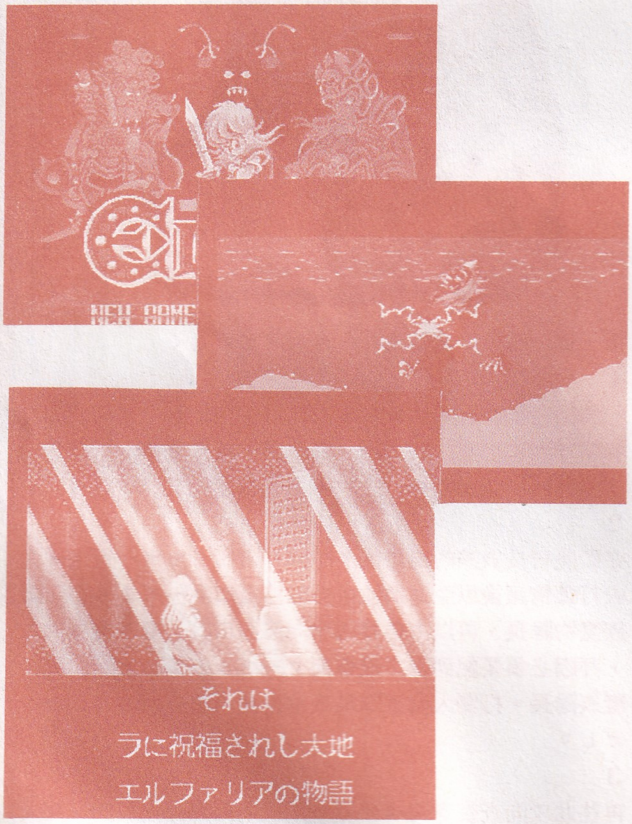
6

戰鬥流程圖

第一章　水國卡那那みずのくにカナーナ

1

一開始在洛瑪村ロマのむら，失去方右下用ワエスト指令打破石頭進入屋子去拿寶箱，後去上的洞後到精靈聖地去打破石頭拿寶箱。

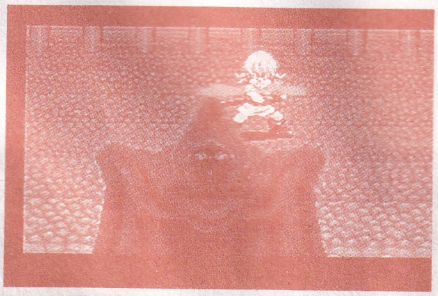


2

出村子往東北方走到瓦斯村ワースのむら加强能力『類似升級』後打魔物隊長まものたいちょう。

3

往北方達姆斯村走ダムスのむら走，也要加强能力後才去打魔物隊長。



4

先打倒北方斯卡市後攻往西方卡魯山移動ガルやま在此要將所有寶箱全拿到後回達姆斯村的打鐵屋かじや打造强力的劍再攻向北方的斯卡市スンガまち打倒魔物隊長後走向北方的漢布村ハンブむら在此收集寶物後回到斯卡加强能力和裝備後攻向洛斯關口ロスとご　打倒魔物隊長後去南方的亞巴森林アバのもソ收集寶物。

5

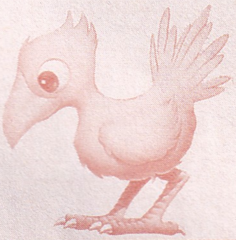
再回到略斯關口攻向優諾村ユノむら打倒魔物隊長後並在此加强能力和裝備即可攻向北方卡南城決戰天魔王ヨピナス，火焰系魔法一律無效，需善用寶物和武器攻擊、隊長亞迪斯アルディスHP要１８７以上、同伴女戰士ジェニスHP要１６６以上，同伴小女孩、僧侶ファミェニスHP要１８７以上同伴老僧侶アーバルスHP要１３６以上才能打敗天魔王。

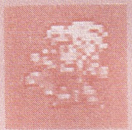


加油吧　勇者

首先來介紹名人巡禮第一 SQUARE公司

DISCOVER SQUARE





影像聲效皆強的制作人員大集合

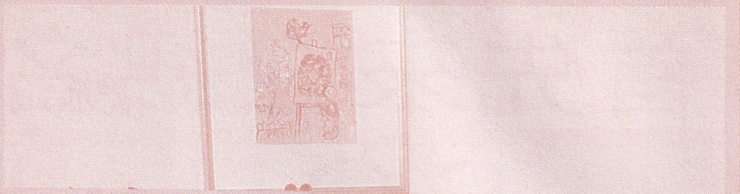


在看遊戲時，由於還不瞭解遊戲的內容遊戲的故事內容操作系統等，因此能使人心動爱上這個遊戲。並且衝動的買下這一片自認爲好玩的遊戲，在一個遊戲最完美的境界就是要畫面音效都好，還要有一些少許的遊戲深度，不過這些都不算能構成給予人也就是玩者買此遊戲的主要誘因，先要將遊戲的畫面作得精緻並且要動作眞實動畫順暢，要做到這些事都要仰賴於設計者花下時間杏精力等心血努力的結晶才能做出來好的畫面，最近卡帶的也快要不夠看，不能滿足玩者的需求了，卡帶一片容量頂多１６Ｍ而ＣＤＲＯＭ的ＣＤ容量卻可以達到５４０Ｍ的驚人超人容量，因此遊戲製作人員的工作負越來越重．．．．．在此將各個幕後的製作人員一一的揭曉。

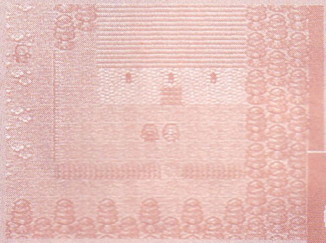


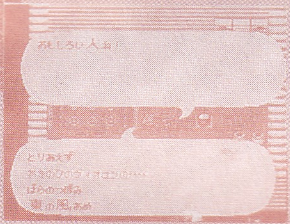
女性制作人員常用的字語

絕不後悔進入制作遊戲的行列
後悔太晚進入











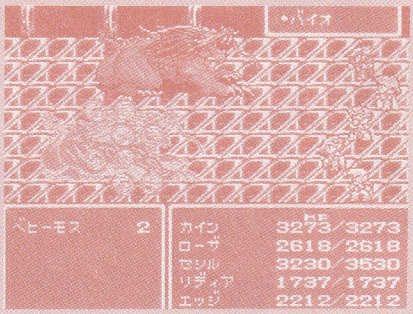
●開発部 **阿比留優子**

她是短大美術系畢，剛畢業就進入著名的ＳＱＵＡＲＥ公司，她在短大就讀之時，由於課業繁忙因而和電玩戲無緣，但是她進入製作遊戲的行列後，眞實地去製作完成一個能留給孩子們美好的童年回憶的電玩遊戲之後連她這個２１歲的女孩子也都眞正的愛上電玩了，原先是一個對美麗的事特充滿無限的熱情並且會將這種美麗的事物用筆去畫下來，但是現在她不但會用筆畫下來，更會優先的用電腦將這美麗動人的景像畫下來，使用在遊戲上讓孩子們遊戲，她現在已經變成一個爲了作出使孩子們快樂遊戲而活的大姐姐了，得意作品＝ＳＦＣ的半熟英雄　她是去年進入ＳＱＵＡＲＥ公司，是ＳＱＵＡＲＥ公司的最後新員工。

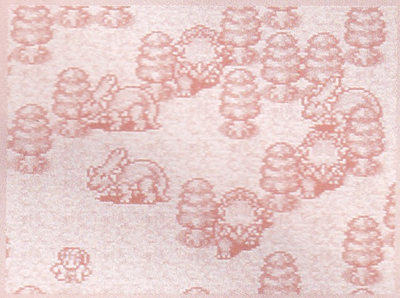


遊戲界的時代CD．ROM
SQUARE的驚世之作

不知道從何時起有了電腦動畫CG（COMPUTER GRAFIC）這個名詞，在電視上的各種以高科技來作成的精緻動畫廣告和高畫質的精細動畫，均可稱之為電腦動畫CG，在各種著名的電影中均有廣泛的運用出現電腦動畫使用的層面非常的廣，由鏡面反射反射影至仕任何地方到製作合成各種精美的動畫效果，像著名的電影魔鬼終結者II，無底洞這些電影均是使用了RISCI作站電腦美國視算科技公司的視算工作站等高科技中的超高科技來製作而成的，如這4張美麗圖片均是SQUARE公司集合各位幕後製作人員，製作而成，這些製作人員都各有獨特的本領專長，而且以畫面的單張超精緻圖片來論作時間而言就可要花2～3天的時間有的甚至要一個星期的時間，由此文的右邊是太空戰士IV的戰鬥畫面，光是這個畫面就要花上將近三天的時鬥，不過還好有了電腦的協助，因此可以有了更輕鬆更完美的製作方式，只要負責這種戰鬥圖案的製作人員花了三天的心血而製作後，便可以以電腦的強大功能來製作出來以後再重覆的一直複製即可，以超級任天堂主機的強大硬体而論，超級任天堂有多重動畫捲動和擴大縮小回轉等功能，所以各家遊戲軟体製作公司大致都是以SONY的NEWS工作站電腦來製作超任的軟体才夠看！以太空戰士IV、V和SAGA外傳就是以精緻優美的畫面來立足於TVGAMERPG遊戲。



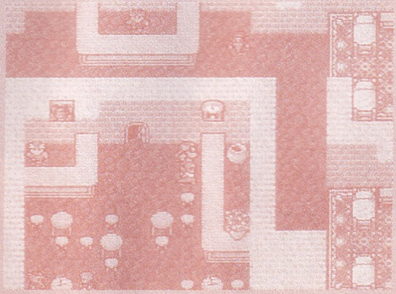
↑這是太空戰士IV最後一關水晶城的戰鬥一，景非常的美麗。


↑這是SAGA外傳恐龍島上每隻恐龍在樹林間穿梭來往走動的一景，非常的生動。


↑在太空戰士IV平常背景畫面，運用了高度眞實的雙重雲層捲動畫面、美麗的景觀就在遊戲中。



最新CG電腦動畫


→太空戰士IV所有的建築物內部均為立体的畫面，當在建築物中仔細看時會發現不但遊戲在動，景物也在動如掛在牆上的時鐘的鐘擺會動一樣。

開發部的狂 語”這才是遊戲制作最高境界

有時會很討厭自己自大的一面

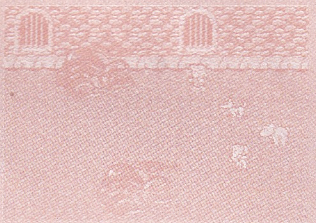




●開発部マネージャー **成田　賢**

他成田賢爲太空戰士ＩＶ中令人驚爲遊戲成功第一步平時畫面坐在飛空艇上面時以３Ｄ立体平面視圖的設計者，這個大工程眞的是完全由他個人獨自一人一手包辦的，由於學校離ＳＱＵＡＲＥ公司很近，因此常來打工，畢業後也理當然地進ＳＱＵＡＲＥ公司。





得意之作

請各位讀者看此文的右邊，在右邊的那一張圖片在書上看時雖然靜止不動的精緻圖片、但是在玩遊戲時卻是會動的，這種３Ｄ立体俯視圖是太空戰士ＩＶ、Ｖ致勝的關鍵之一！也是成田賢一致勝的關鍵！！







●開発部 **渋谷員子**

得意作品有太空戰士Ｉ～Ｖ和ＳＡＧＡ外傳的角色製作，涉谷員子她有時候雖然會討厭自己自大狂傲的一面，但是她眞的是有一手，上色的技巧堪稱一絕！被稱爲配色的魔術師，是ＳＱＵＡＲＥ公司的重要元老，但是她可不老！今年爲２０～３０歲還未婚是一個美麗又成熟的女人。

得意之作

不論是天野喜孝大師設計的人物造型還是設計ＳＡＧＡ外傳人物造型的小林智美大師，這２位大師級物的人物草稿一到她的手上，就立刻會在電腦上成爲一個有生氣而又鮮麗的人物圖案，她自從太空戰士Ｉ～太空戰士Ｖ就一直和天野喜孝大師合作。

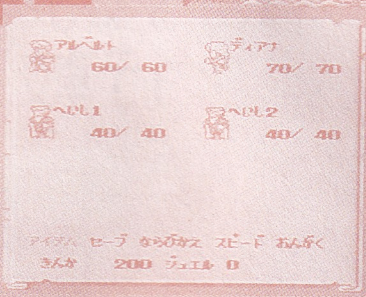


開發人員的興奮之語是天國般的開發環境

開發部的大家會在一起快樂的討論大家的驚世之作！各人會拿出本身的意見出來













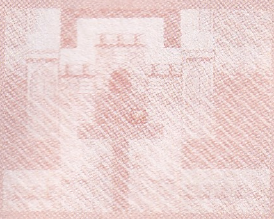
●開発部 **伊藤 博美**

原本是卡通動畫學校的老師，在卡通動畫學校教過2年，是一位非常優秀的卡通動畫製作人材，其實在她6年前就已有參與電視遊樂器遊戲的製作了，第一作爲水晶之龍，皇家騎士等，最近的大作則是擔任SQUARE公司的SAGA外傳背景製作



得意之作

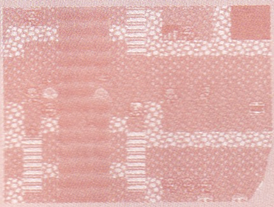
她是擔任SAGA外傳的背景總製作，最大的得意作是SSGA外傳冰雪世界中冰城宮殿中的一景，在此冰城宮殿中將部份的冰城宮殿埋在冰塊之下，要作出此景可不是一件容易的事，相當的程度才能製作出能表現冰的質感。在SAGA也有她精心製作的背景。

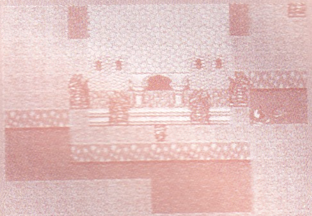


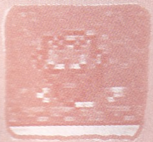


得意之作

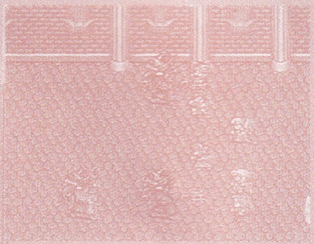
除了擔任SAGA外傳程式設計之外，也有擔任其他圖設計，仔細想一想SAGA外傳中地形和迷宮地圖的確是很大．．．．也許小久保啓三工程師有虐待狂吧．．．．（笑）小久保啓三先生對於自己所作出來的遊戲非常的得意，並且也是非常的熱愛，是少數玩SAGA外傳遊戲能拿到十種寶石能FINAL END完全過關的人。

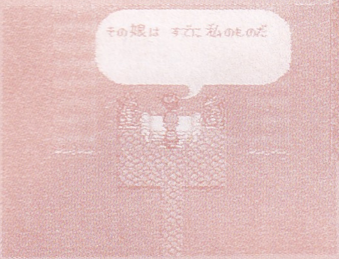






已經兩個月沒休息了，現在去旅行較好









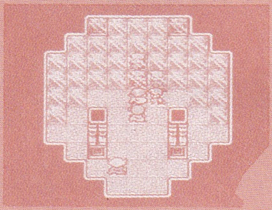
小久保啓三

小久保啓三工程師他是擔任SAGA外傳的程式設計工程師，小久保啓三先生是一個能力非常强的人，以前在別家軟体公司和核能發電所擔任要職，由於小久保啓三是一個愛好玩電玩的人，尤其是RPG遊戲更是讓小久保啓三先生著迷，因爲玩RPG遊戲能使他置身於自身奇妙的神話幻想世界中，有此世界中自己就是英雄！小久保啓三先生這樣說，也因此而加入製作遊戲的行列。

通常在以自己的心血完成遊戲之後會感覺到有新活力更年輕了。

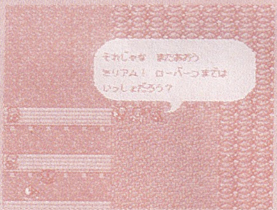
得意之作

在太空戰士ＩＶ中當黑暗騎士要變光明騎士之時，在牆上的人形反射抱影式製作，這一個場花　了他三天三夜的心血，才有的成果，據說也是對鏡子照了三天．．．

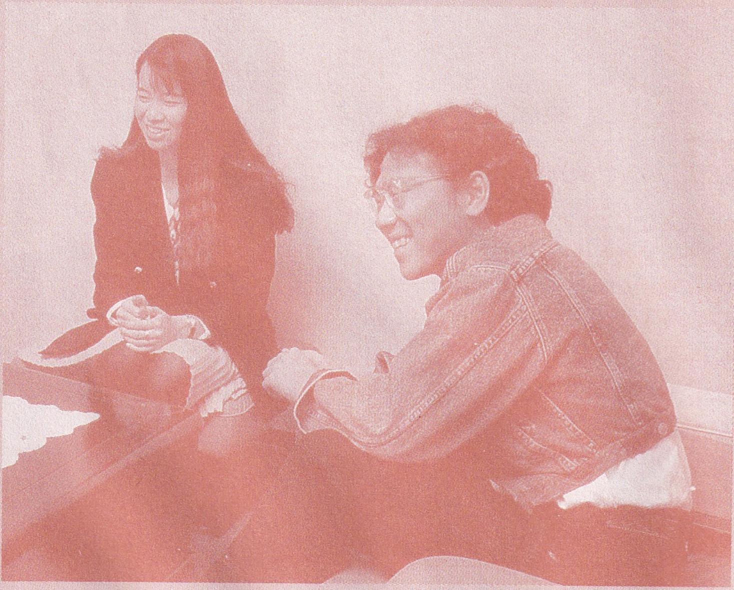


●開発部　**時田貴司**

是一個愛好自由不喜歡被管得死死的人，曾在其它的遊戲公司擔任繪圖設計的構圖設計員，在別家遊戲軟体公司的各項明文規定使他透不過氣來，當他一到ＳＱＵＡＲＥ公司時，此公司的能力開放製度使他感到他要在ＳＱＵＡＲＥ做下去，ＳＱＵＡＲＥ公司也成了他的衣食父母。

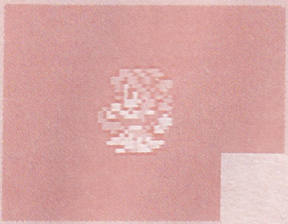




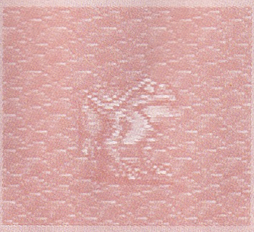


各個遊戲開發製作人員正在互相討論太空戰士Ｖ的各項情節、討論時大家都神情很愉快。

在戰鬥時各項人物的動畫製作是完成一個好遊戲的要點之一，人物的動作不但要眞實生動且要順暢靈活，各位製作人員無時無刻都在想要如何去製作遊戲。











新舊交流會，同事之間氣氛愉快

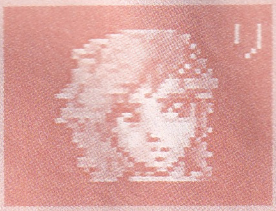
我的得意作品

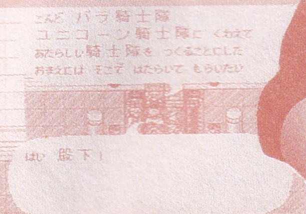
●開発部 星野 雅紀

在太空戰士IV的可愛女孩麗蒂亞，星野雅紀心目中標準女朋友的樣子，這是將原本充滿了藝術抽像的原畫親手改成美麗動人的女孩子，連抽像派的天野喜孝大師一看到這張出自他手中的原畫竟能變成如卡通動畫般美麗也非常的佩服，請看右邊的圖片。

除了任職半熟英雄和太空戰士IV、V的製作開發以外，還有在週刊漫畫上載戰士IV的單元漫畫，是以製作卡通動畫的繪圖專門人或是當一個能隨心所欲自由繪圖的漫畫家，曾在卡通動畫學校裡研習學過一年，是一個構圖能力很強的人。





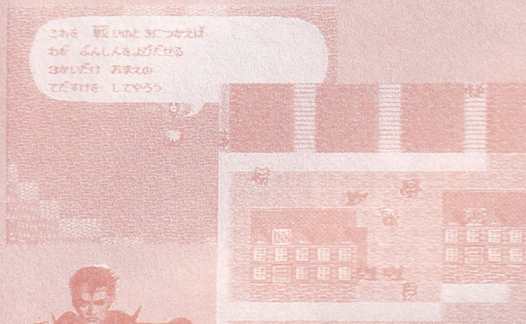


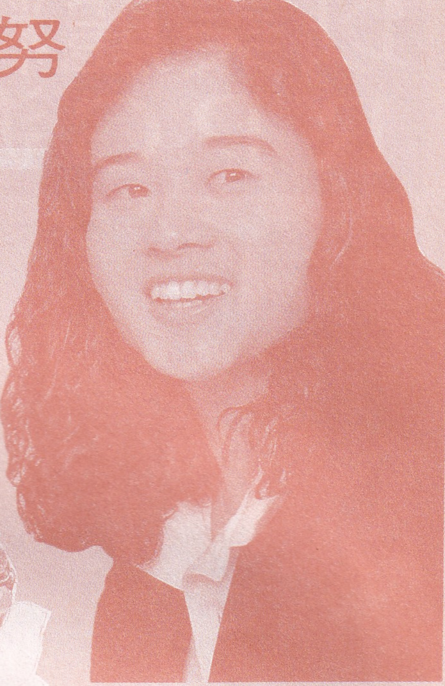


爲了工作時當到半夜還在努力

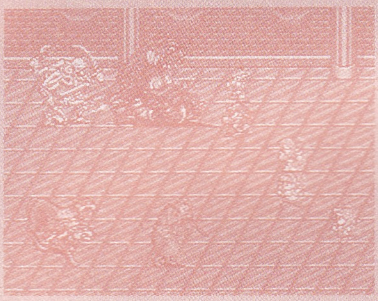
●宣伝部　**渡邊典子**

她自從大學三年級就時常到ＳＱＵＡＲＥ公司打工，而在她大學四年級畢業後就進入ＳＱＵＡＲＥ公司擔任宣傳部專員，負責太空戰士ＩＶ、Ｖ和ＳＡＧＡ外傳半熟英雄Ⅱ聖劍傳說的廣告宣傳，今年２２歲未婚。













↑環遊世界６大地區在歸國之前所有遊戲製作者全員大家聚在一起開晚宴。





●開発部　**佐々木洋勝**

擔任太空戰士Ｖ的戰鬥畫面設計者，在佐佐木洋勝進入ＳＱＵＡＲＥ公司之前曾經是某遊戲設計總工程師，大型電動上的畫面制禦者，同業的人士都這樣稱呼。

↑在世界上最高級的大飯店吃西洋料理，看右邊的圖片中這位仁兄狼吞虎嚥的樣子就知道食物之美味，這些都是遊戲製作人員在辛苦製作一個遊戲之後才能享受到的成果。

以美麗精緻的圖案爲主的RPG遊戲



●開発部　**皆葉 英夫**

皆葉英夫在他高中生時就有過打工的經驗，他是在打工時將本身的繪圖技巧提升的，在畢業後立刻進入別家遊戲軟体製作公司擔任繪圖人，員在遊戲戲製作方面皆葉英夫工程師是一個高手，但是當他一進入ＳＱＵＡＲＥ公司後繪圖的技術可說是更上一層樓！他也有參加予定於１９９３年4月發行的遊戲軟体．．．．。



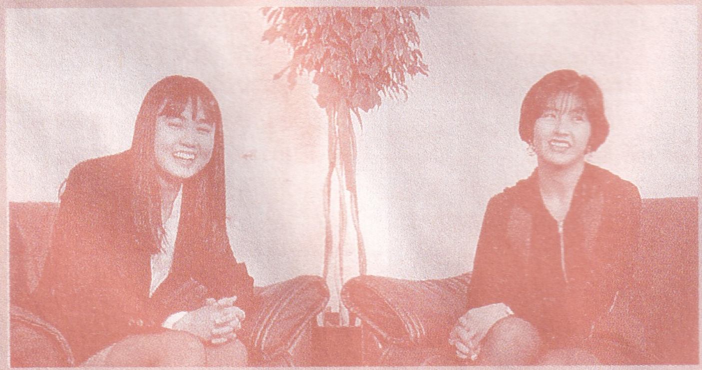






●開発部　**鰰沢 友恵**

神尺友恵她是著名的東京設計學院畢業，負責編集玩具的設計，現在是繪圖和造型構圖設計的主要設計者，以前曾在別家遊戲器的遊戲軟体小組擔任圖形設計，而後在ＳＱＵＡＲＥ公司擔任遊戲的寶物設計，現在正在秘密的製作一片於１９９３年4月以後發行的片子。

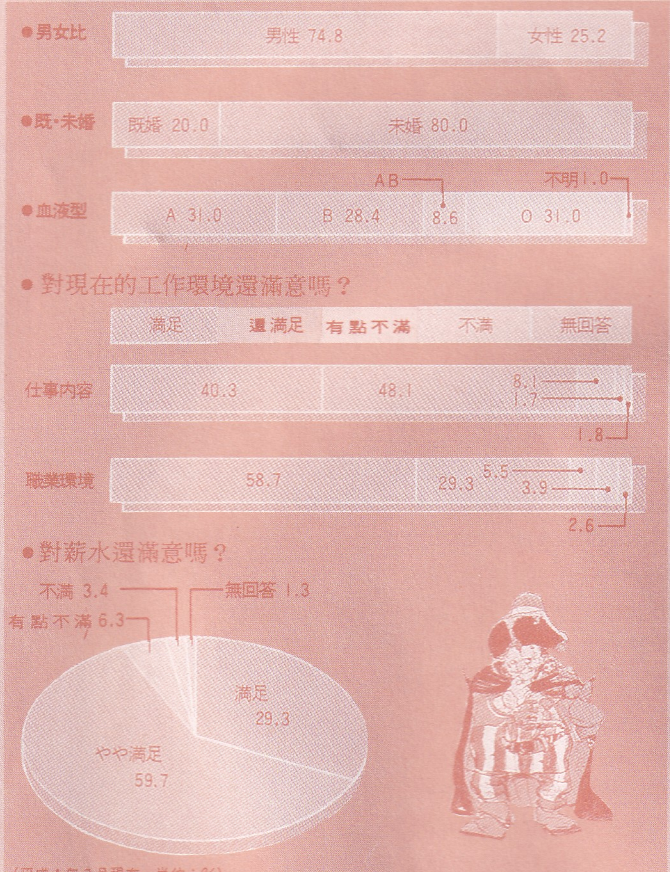




SQUARE機密檔案

人員意見調查表

製作著名的太空戰士系列遊戲的公司是一個怎樣的公司，相信一定有很多人曾經想過這個問題，也一定想了解製作太空戰士系列大作的製作人員都是些什麼樣的人，這些人都已介紹過了，接下來要公開遊戲開發製作人員的事情等等。



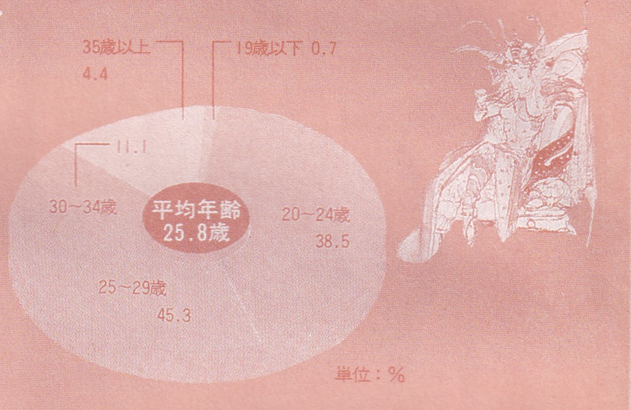
(平成４年７月現在、単位：%)

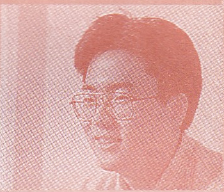
以遊戲軟体製作公司來講SQUARE公司的年齡層算是很低的，平均算起來年齡以20歲至25歲的人居多，大概是有許多人都是以前在學時打工，後來因公司內定而畢業後能立刻至公司SQUARE公司上班，大家對於工作內容都是十分滿意，在SQUARE公司並不一定要準時上下班，而是要能力夠！只要在規定期間交出成果即可，SQUARE公司以此開放點吸引了許多能力超强的人。總平均是非常滿意90%，大家都這樣認同。

SQUARE人員年齡

在著名的太空戰士系列製作公司SQUARE的人員年齡平均是在25歲左右，實在是個驚人的統計結果，這大概就是SQUARE公司遊戲中不斷有新點子的秘密吧！職員年齡總平均大約是84，5%都是20多歲而已，總平均起來也不過是25、8歲而已，眞的是幼齒製作太空戰士系列嗎！雖很難能使人相信，但是依種種資料都是證明的確屬實。

●年齡別構成比(平成４年７月現在)



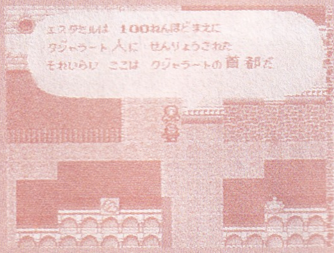


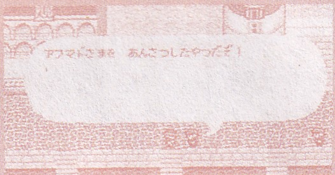
開発部最年少 宮川義之(18)

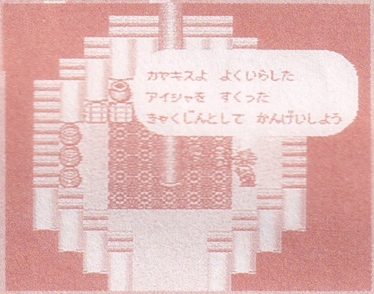
這位看起來很成熟的青少年！實際上才18歲而已，然而他已是一個程式設計工程師了，會65816組合語言和X68000的XBASIC和8000組合語語和8086的組合語言，還有各種工作站電腦和全電腦共通的C語言他也會，哇．．．．．他會這麼多電腦語言，可能自小時就在用電腦吧！他以日本人用的日本語說：高中一年級時買日本SHARP的X68000SUPERHD後來他先學最基本的強力高階電腦語言XBASIC，一學完後立刻三級跳學更加强力的低階電腦語語組合語言，花了他半年的時間學全這兩種語言（他還要上課），眞不愧是天才程式設計工程師，他很謙虛的說：不論做何事都要抱著努力學習的平常心去學這樣事物，就像學程式寫程式一樣，經過一段努力學習的時間學會了電腦語言後全寫程式出來，也要將程式盡量改短，改成方便觀看程式，這大概就是他和SQUARE公司全體員工成功的秘密耶。

SQUARE

這是大家心中夢想的工作











●開発部 倉島一幸

原是繪圖設計班出身的倉島一幸，在他每天３點下課後就到補習班旁邊的ＳＱＵＡＲＥ公司大阪分部打工，他的點畫點的非常的細致，能使所有角色動作時非常的生動，這時他的點畫可是居功不少，出了非常多的力，對於點畫部分他已是一個專精的設計者了。

在ＳＱＵＡＲＥ公司他擔任遊戲開發部製作小組設計組，他所點畫的人物有他在打工時所點的太空戰士ⅡⅢ而他後來繪圖設計班畢業之後進入ＳＱＵＡＲＥ公司則有設計太空戰士Ｖ、半熟英雄Ⅱ，他的志願是成爲卡通動畫製作者。

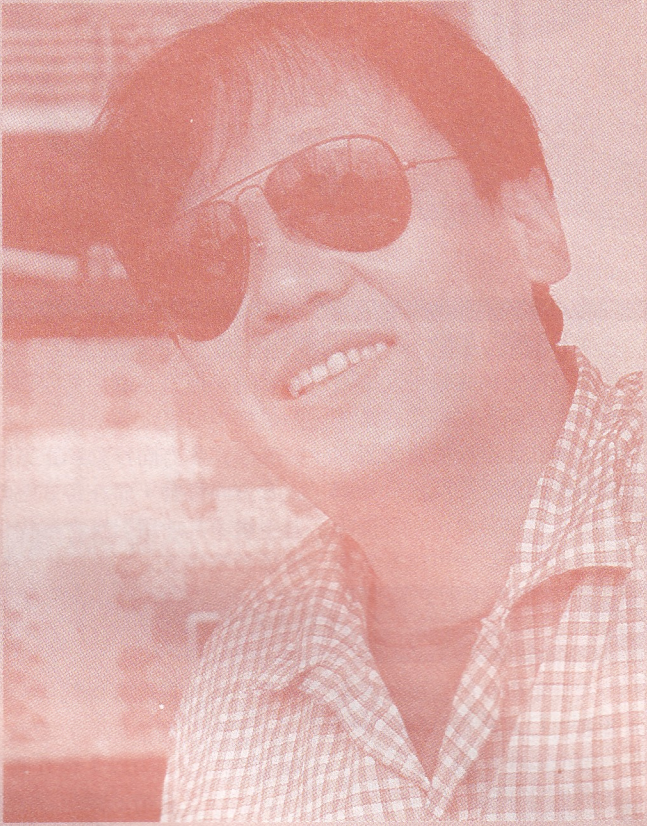


DISCOVER SQUARE

堀井雄二

勇者鬥惡龍系列的著名制作人，他給予勇者系列遊戲生命

堀井雄二生於1954年1月日本兵庫縣，已經是人人皆知的名人了，但是玩者可知道他在成夕名以前原來是一個以寫漫畫故事來賺自己學費的人，在早稻田大學的堀井雄二所寫的漫畫劇本還不是能滿足他創造一個神奇幻想世界的滿足，說了這麼多，那麼他的滿足感究竟是什麼呢遊戲流程：原來是有著雖獨樂樂但是也要眾樂樂的滿足感，於是他開始研究遊戲和玩遊戲，後來他就參加製作勇者鬥惡龍系列的公ENIX，不過他可不是隨隨便便就進去ENIX公司的，他可是得到ENIXL程式設計大賞才能進去的，請各位玩者在期待他在超級任天堂所作的下一大作勇者鬥惡龍I II合併版和新的RPG大作之戰。

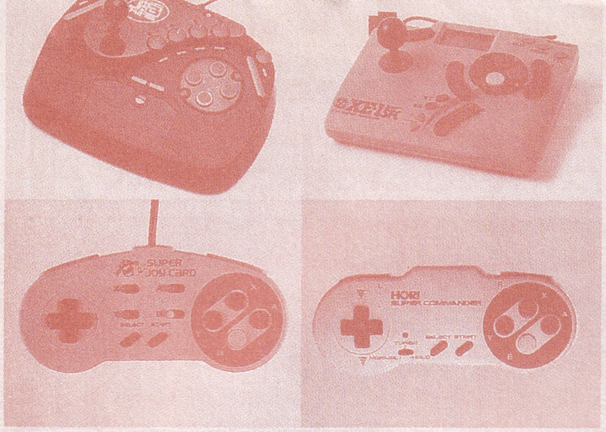




杉山孝一

遊戲音樂家的天職就是是使人感受神奇的氣氛

著名的遊戲音樂作曲家杉山孝一生於1931　年東京，自東京大學畢業後進入文化傳播公司和富士電視台製作遊戲音樂，杉山孝一說遊戲音樂雖然是無法製作出樂器的音色，因此他只能盡他所有的力將曲子作得盡善盡美而不會使玩者感覺到遊戲音樂的失落感，也能使玩者感到遊戲的音樂的確是下過苦功了，如果非常喜歡遊戲音樂還可以去買重新編錄過的CD遊戲音樂或錄音帶，如此可聽到同樣的曲調而完全以MIDI加上樂器的遊戲音樂。在超級任天堂主機強大的音源功能支援之下相信已有許多玩屠聽到勇者鬥惡龍V和46億年物語裡面優美的音樂了。如果非常喜歡可以去買重新編錄過的CD。





時光飛逝，才一轉眼之間超級任天堂已經發行2年了，在這2年之間超級任天堂主機可以使用的軟体早已經超過150片以上了，而對應軟体的週邊也多達十餘種，接下來即將爲讀者介紹這幾種週邊介面。

超任週邊介紹

因應遊戲卡帶種類而發行的搖桿

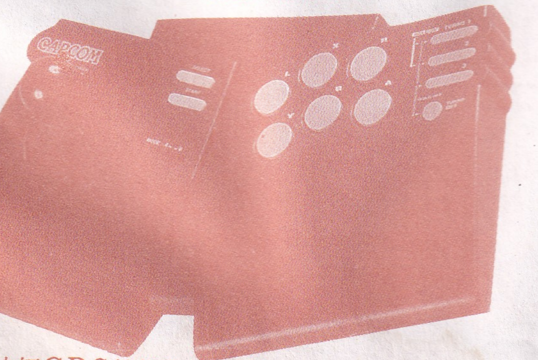
一到大型電動玩具場玩大型電動時便會看到各式各樣的搖桿，有對應立体空戰射擊遊戲的飛機搖桿和對應格鬥快打遊戲的耐用搖桿等各式用途的搖桿，基本上搖桿都是可以8方向移動的，但是在這個8方向移動搖桿中可是大有學問的！有分圓形式8方向移動和正方形式8方向移動，而在各式遊戲器主機中其功用對應之搖桿也是種類繁多。

快打CPS搖桿　配備有無線接收器　CAPCOM　¥9800 ／ ¥7800

由製大型電動格鬥遊戲快打旋風著名的CAPCOM公司來全力製作的快打CPS搖桿，可使用超級任天堂和任天堂主機上，必然能製作成和大型電動一樣的耐用搖桿，以大型電動上的快打搖桿完全同樣耐用的外盒，完全同樣位置的6個按鈕，在搖桿的使用上可以使用連伋慢動作等附加功能，在按鈕方面可以設定選用6個按鈕中任一按鈕單獨連發，或是6個按鈕一起連發這個搖桿也適用射擊和動作類型的遊戲，連發有3段切換以1秒6發，15發，30發的超高連續速度來使用，慢動作則是在打高難度的遊戲時以超慢的速度來進行遊戲，使得原本難度高的遊戲，看起來也變簡單！有外接介面無線接收器和無線發射器可以相距6公尺之內來使用，可以坐在電視公尺以內的地方打電動。在任天堂可使用。



打快CPS搖桿專用的無線發射器和無線接收。

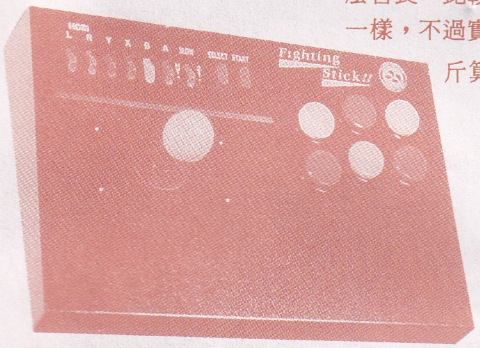


由快打CPS搖桿的外觀看起非常得新潮。

格鬥搖桿　HORI電機　¥6800

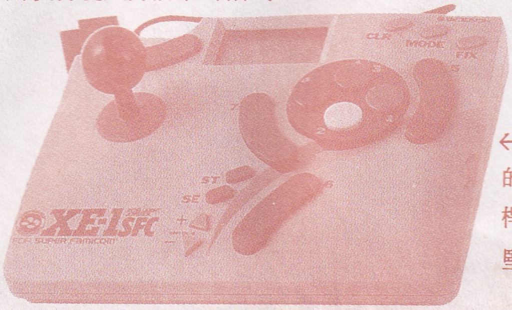
由HORI電機製作的格鬥搖桿外觀看起來不怎麼出色，格外地顯得很單調，不過也算是一個很耐用的搖桿，以操作方式來講格鬥搖桿的功能較少比較停留在價格方面，HORI電機的格鬥搖桿力求價格便宜，因此此格鬥搖桿是力求價格便宜而將一些特別功能減掉了，不過以一個搖桿最基本的功能仍然有保留，如搖桿可連發慢動作，也可以個別按鈕調整爲連發，總之這個由HORI電機所製作的格鬥搖桿算是日本所作的搖桿中最爲便宜的。

↓由HORI電機製作的格鬥搖桿的外觀看起來是像是沒什麼營頁，比較沒用到好的材料一樣，不過實際上重1．5公斤算是重量級的搖桿。



XE－1SFC智慧搖桿　電波新聞社　¥13200

由電波新聞社所製作的智慧搖桿XE－1SFC是全世界搖桿中價格最高的！不過它價格高也是有它的道理的，由電波新聞社獨家開發的功能記憶使許多家製作搖桿的廠商所作的基本功能耐打搖桿相形失色，用快打旋風昇龍拳的招式→↘↗＋任一拳頭鈕之後使用記憶功能，以後只要按這一個按鈕即可立刻出現昇龍拳，這就是智慧搖桿XE－1SFC名稱的由來，這個搖桿可讓玩者任意設定爲多種功能用途的搖桿，木有連發和慢動作這些搖桿的基本功能。



←擁有各種功能的智慧搖桿，搖桿本身也是非常堅固耐用。

超任週邊介紹

霸王JB－KING搖桿　HAL研究所　¥8900

由HAL研究所所製造的霸王JB－KING搖桿是唯一擁用慢動作4階段調整功能的搖桿，這個慢動作4段調整的功能在的功能來說的話算是很難能製作出來的功能，也是一個非常重要的功能，對於射擊和動作遊戲可以輕易地過關，也可以將2個按鈕功能合在同一個按鈕上面，至於用途則有待使用者自己去運用了。

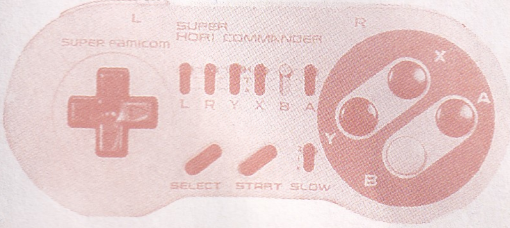


↑這是由HAL研究所製作的霸王JB－KING外觀類似重戰車。

超級控制手把　HORI電機　¥2680

這個超級控制手把是由HORI電機製作的，其基本功能和同樣是由HORI電機所作的格鬥搖桿功能完全相同，慢動作有2段式可調整、連發速度最高1秒24發－線長2．2公尺是一個造價便宜的手把。

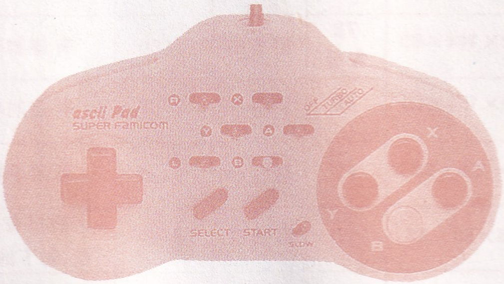
↓由HORI電機所作的超級控制手把是所有手把中最便宜的以功能而論。



亞其基手把　ASCII　¥2900

由ASCII作的手把其連發速度最高可達一秒20發。可以用在射擊遊戲上，有全自動連射功能，並可個別調整按鈕連射功能，慢動作功能可以用來過高難度的動作和射擊遊戲，非常的適合，手把線長1．8公尺，這個手把可以獨立使用超速連發功能，非常的好用。

可以一個連發專用的射擊手把由ASCII所製造。



超級手把　HORI電機　¥2480

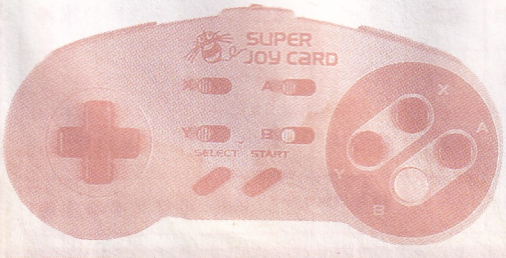
以使用手把的玩者的年齡層總平均來製作的手把，HORI電機所製作的物品在日本說話，均是以價格取勝，每一次HORI電機均是價格來打動玩者的心，使玩著能再買一次搖桿之後不但是完全活用搖桿，也能瞭解手把的各項基本功能，此手把共有4段快速連發功能，爲1秒5發、10發、15發、30發、這4段式調整，是一個非常好而又合算的搖桿。

↓可以達到每秒30發的高速度，號稱射擊王，功能超强價棧錢非常的便宜。



超級名人手把　HUDSON　¥2480

大家一提起HUDSON都是舉起大姆指說讚！不過一提到這個同樣是由HUDSON公司製作的名人手把可是令許多人都生氣憤怒！以連發方面來講ABXY均可連發，爲何就是LR鈕沒有連發呢！單就這一點就使人不平，連發可調3段式，價格爲2480還算便宜。名人手把的按丑觸感非常的靈活，總之就是觸感很好的手把，唯一的缺點前面已經說過了，就是LR鈕沒有連發。很令人氣憤！



←由HUDSON獨家發明的觸感式按鈕使得手指按鈕時不會感到疼痛，感覺很好。

超級連射搖桿接頭　HORI電機　¥1980

當想要連射功能的搖桿時，可以省下搖桿的錢改買HORI電機所做的超級連射搖桿接頭，這個超級連射搖桿接頭具有個別調整連發速度的功能，連射速度有1秒5發和1秒15發的2段式調整，超級連射搖桿接頭線長1．8公尺，加上原來主機配備的手把線長，等於是有了一個延長線接頭一樣的方便。

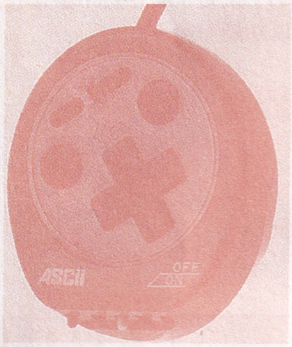
↓超級連射搖桿接頭可調個別連發功能。



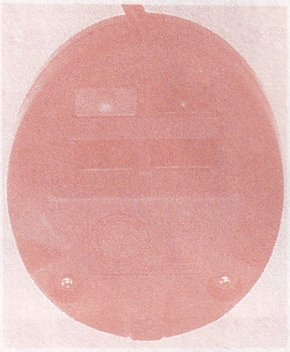
超任週邊介紹

RPG手把　ASCII　¥2980

在任天堂就已經是受到RPG玩家的好評的RPG手把，如今也在超級任天堂主機上登場了，不過除了超級任天堂上的RPG手把能對應超級任天堂主機之外，還有一個好處就是RPG手把可以左右兩手使用，而任天堂的RPG手把只可以左手單手使用，超級任天堂的RPG手把有ABXY鈕連射功能，用來玩RPG和SLG遊戲最爲適合。



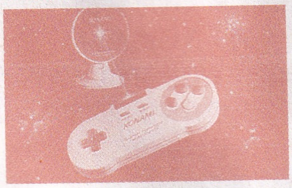
↑由RPG手把上面看起來就知道這是全部功能都可以用一手來操作。



↑再來看RPG手把下面有ABXY鈕，另外在手把的旁邊並有連發射動作調整功能。

衛星手把　KONAMI　¥5900

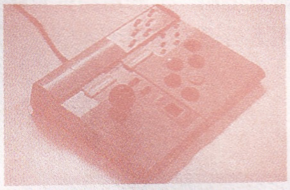
在最近KONAMI公司頻頻出擊週邊硬體介面，這顯示KONAMI公司這次來眞的了！這個無線手把價值¥5900買手把時附有一個小耳朵無線接收器，可在6公尺以內接收無線電波，手把的所有功能並有對應任天堂主機，也有連射功能。



↑這是衛星手把，另一個爲小耳朵無線接收器。

超級亞斯基多功能搖捍　ASCII　價格未定

這個亞斯基搖捍一看起來就是一個非常耐用的樣子，不過眞的是很耐用的一個搖捍，有快速連發和慢動作等特別强力的功能，爲ASCII公司獨家開發的多功能搖捍，其多功能搖捍按鈕的配置最爲特殊，可以對應多種遊戲玩注的按鈕是獨特點。



↑外觀看起來似乎功能蠻多的。不過發行是予定於82年2月以後，所以還無法完全瞭解搖捍的功能。

超任週邊一覽表

產品名	公司名	連射機能	慢動作	線長（公尺）	長×寬×高（米釐）	重量（公克）	發售日	價格¥	功能
超級控制手把	HORI電機	1秒5／10／15／30發	沒有	1.8m	68×16×22.5	80	發售中	2480	有連射功能
超級手把	HORI電機	1秒24發	2階段	2.2m	62×144×23	72 含線	發售中	2680	有連射功能
亞斯基手把	ASCII	1秒20發	有	1.8m	80×154×20	45	發售中	2980	有連射功能
名人手把	HUDSON	1秒8／16發	沒有	1.8m	74×159×23.5	92	發售中	2480	可單手操作
RPG手把	ASCII	1秒20發	有	1.8m	75×65×33	111	發售中	2980	L.R鈕沒有連射功能,剩下的都有
衛星手把	KONAMI	1秒13發	沒有	無線電波	67×162×26	120	9月25	5800	使用電池
快打CPS搖桿	CAPCOM	1秒6／15／30發	有	1.5m	205×360×110	900	發售中	9800	可使用任天堂主機
格鬥搖桿	HORI電機	1秒24發	有	2.5m	200×800×50	1500	發售中	6800	有連射功能
XE－1SFC智慧搖桿	電波新聞社	可調16段速度1秒30發以內	有	1.3m	190×235×97	765	發售中	13200	有連射功能
JB－KING霸王搖桿	HAL研究所	1秒30發以內任意調整	4階段	1.92m	210×275×110	1300	發售中	8900	按鈕機能可切換
超級亞斯基多功能搖桿	ASCII	1秒可調8至30發	有	1.8m	195×230×51	未定	2月	6500	爲多功能的搖桿
超級連射搖桿接頭	HORI電機	1秒5／15發	沒有	1.8m	81×110×29	143	發售中	1980	有延長線
無線接收器	CAPCOM	沒有	沒有	無線電波	沒算	沒算	發售中	7800	使用無線電波
阿波羅多機搖桿	新文行總經銷	1秒15發	有	1.8m	81×110×29	1800	發售中	NTS750元	可使用多種主機

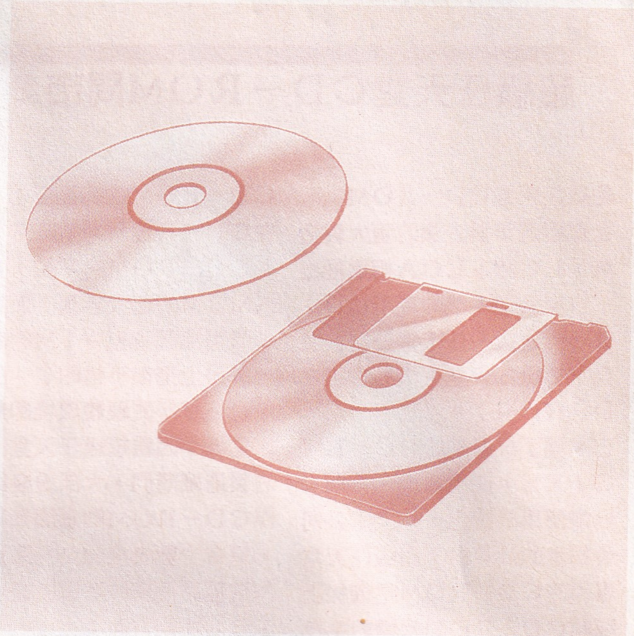
超任週邊介紹

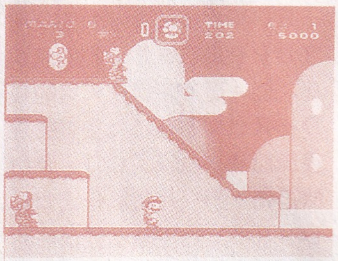
MOUSE 滑鼠的對應？！

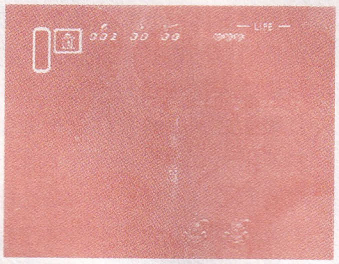
超級任天堂的遊戲製造商所關心的超級任天堂主機對應的週邊硬體介面中，理所當然是CD－ROM了，但另一個爲人所淡忘的滑鼠也是十分值得注意的。任天堂公司對各個遊戲軟體製造公司進行調查；其中有十家廠商的答覆是：沒有什麼軟體可對應滑鼠的。通常以日本個人電腦來移殖的遊戲軟體才使用得到滑鼠。一家軟體製造商－想像力公司，就和著名的個人電腦動作文字遊戲霸主的FALCOM公司合作，這家公司所製作的伊斯國系列遊戲十分有名，推出的模擬戰略遊戲復國戰記在電腦版上對應的是滑鼠，在超級任天堂版中便發揮滑鼠功效。預訂要移殖於個人電腦的遊戲軟體有：諸神紀世II、螞蟻大戰等。

超級任天堂的CD－ROM遊戲軟體：

各遊戲軟體製造商以雅典娜公司（ATHEN）預定要發表的超級描繪衛門，這是一個專門繪圖的軟體，顏色達２５６色以上！是對應超級任天堂滑鼠功能的軟體。有意發展CD－ROM的遊戲軟體製造商，一提到發售日期都無法確定；雖然已經有許多廠商有製作大容量的CD－ROM軟體經驗，但儘管由這些廠商來製作CD－ROM的遊戲軟體，至少也需要半年到一年的時間，而製作超級任天堂的對應軟體只需一個月到三個月的時間，況且超級任天堂的遊戲軟體不管是８Ｍ或１６Ｍ的容量，價錢一定是日幣￥８８００到９８００上下，約台幣１２００到２０００元左右，以光榮公司爲例，有高達１３８００的高價，折合台幣２５００元以上。若以這種價碼來計算超級任天堂的CD－ROM軟體實在很難訂出能讓玩家們滿意而又符合製作軟體公司的成本回收的實在價錢來。第一個要製作超級任天堂CD－ROM遊戲軟體的任天堂公司所要製作的遊戲有超級瑪琍II和新薩爾達傳說II，這兩片都是曾經在超級任天堂版上大放異采的遊戲，再次製作推出於CD－ROM上相信一定叫好又叫座，請各位超級任天堂的愛好者們耐心等待。







阿波羅多機搖桿　新文行總經銷　NT$750

由中華民國國人自製的阿波羅搖桿，不論其價錢功能都能算是全世界第一便宜功能最多的，以搖桿上的基本功能來算的話有連發和3慢動作功能，功能切換是在搖桿連接主機之間的轉接盒，若以搖桿的週邊介面來算的話有可以對應超級任天堂主機滑鼠的變身小子，以後並可以對應個人電腦PC的滑鼠，但是需要電腦上驅動程式才可以使用個人電腦PC的滑鼠功能，搖捍本身只要換線即可使用PC ENGINE、MD SNK、SFC、SUPER GUN和SNR等主機，當接MD時需要切換轉接盒右上的開關，要切到上方的自由的遊玩MD主機的遊戲，以後並發售對PCENGINGE和MD的滑鼠和無線接收器和發射器是一個具有多功能主機擴充強力搖桿，買一組時有附變身小子和轉接盒和所有主機的轉接線，丘比特手把，最後還會贈送音樂CD一片，阿波羅多機搖桿原先是大型電動用的，後來才改成能使用遊樂器的搖桿，其耐用自然是一級棒的！！



↑阿波羅多機搖桿總平均各項功能售價爲世界第一強第一便宜以後於並會發行無線接收器和無線發射器，在五公尺以內無線電波均可收到予定８２年２月發行。

超級任天堂CD－ROM問市？！

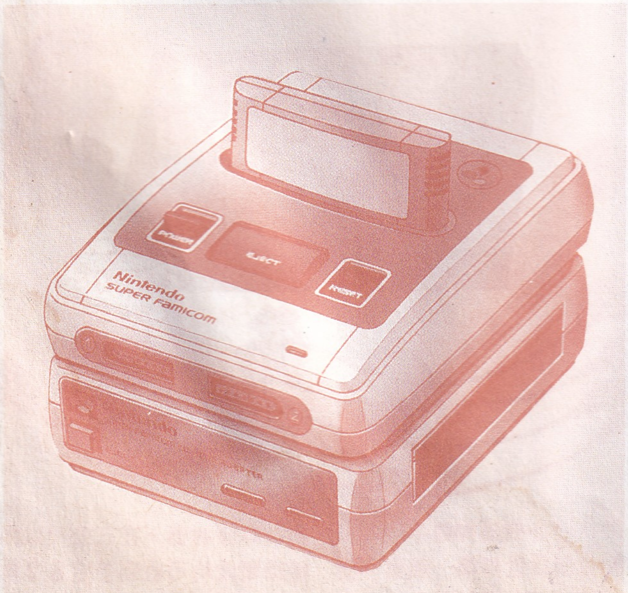


超級任天堂CD－ROM
在電視遊樂器主機的兩大製造廠NEC和SEGA相繼推出了自家公司主機的專用CD－ROM之後，任天堂公司也發表了超級任天堂主機的專用CD－ROM了。

它承襲了NEC的PC　ENGINE，採用主機、系統卡分離使用的特色，任天堂公司最初步的計算是：超級任天堂專用的CD－ROM主機加上驅動CD－ROM軟體的系統程式共爲日幣￥27000，相當於台幣5000到6000元左右。和其他CD－ROM主機相較之下，就可以知道價錢的差距相當大。以超級任天堂主機的强大功能再加上即將發售的CD－ROM主機，將會在電玩界颳起一陣旋風，還有一點就是超級任天堂的CD－ROM主機也可以使用一般市面上音樂CD。

CD－ROM的系統卡：
在CD－ROM的系統卡方面：CD－ROM的系統卡有RAM8M的超大容量！而系統卡的電池記憶也有1M的容量，算得上是很不錯的了。但是，有這麼好的硬體環境卻無用武之地；因爲超級任天堂卡帶的製造廠商們，大部份參與製作CD－ROM的意願都不高，只有少數幾家的公司願意製作這種高投資的遊戲軟體。

IC的功能方面：
任天堂公司在獨家開發的FX3D立體視圖演算系統發售之前，都不算是已經肯定超級任天堂主機具有表現3D立體的功能，不過在超級任天堂主機對應的CD－ROM發售之後可望爲任天堂公司扳回一些領先的地位。在NAMCO公司已有在大型電玩的遊戲中使用過3D立體視圖所演算出來既精緻又美觀的畫面，然而第一次仍屬實驗階段；當NAMCO公司第二次推出的成果就不只是3D立體視圖了，而是具有角度距離、光線與陰影和立體物所有的質感呈現！據說在超級任天堂的CD－ROM中有顆IC就是負責將這種成果表現出來。只有超級任天堂所對應的CD－ROM有此功能，至於超級任天堂主機是沒有處理3D立體視圖的功能。以上資料都是日本任天堂公司的最高機密。



超高速演算功能：
負責處理3D立體視圖的功能IC，在放入超級任天堂CD－ROM之後便具有快速處理3DPROSSE立體視圖演算功能。這使超級任天堂的CD－ROM不至淪爲空有精采畫面而速度極慢的CD－ROM機種。第一片超級任天堂CD－ROM的遊戲軟體很可能是由3D立體高速視圖所完成的射擊遊戲，至於這個遊戲的發售日應該是和CD－ROM同時發售，據估計應是於1993年的1月中旬至4月間開始發售。

CD－ROM資料簡介：

超級任天堂的CD－ROM資料簡介：
主機規格　242×200×74糎
重量　約1．1公斤
資料處理速度　約150KByt／秒、DMA傳送速度則是2．68MByt／秒
標準處理時間　0．75秒
最大處理時間　1．3秒
系統卡帶規格　主記憶體RAM有8MBit　系統ROM有2MBit

21世紀科技的先驅者——

阿波羅 加速 滑鼠搖桿

全國首創加速功能滑鼠

超強機種唯我獨尊

六機一體三效合一

最新使用微電腦開關，適合各種主機，八顆按鈕功能一極棒操作靈敏連發及慢動作操之齊全；一支可抵十支用，是一部經濟又實惠的機種.



保証堅固耐用 可加速 可連發，功能最齊全

不要讓您的搖桿有個殘缺的夢

有了變身小子的阿波羅二代滑鼠搖桿

才是眞正的「六機一體三效合一雙頭搖桿」

第二代阿波羅搖桿多了加速功能可對應正版超任的軟體

對應阿波羅滑鼠搖桿陸續推出，現在買正是時候。

現在買並送您丘比特把手及變身小子滑鼠專用盒乙個
數量有限送完爲止，請把握良機.

買阿波羅六機一體…	1450
加上丘比特手把……	900
再加變身小子………	500
	總價2800

佳禮特價

1450元

阿波羅搖桿新春回饋大優待

丘彼特手把：900元
滑鼠轉接盒：500元

總價：~~1400元~~

5折回饋大優待700元

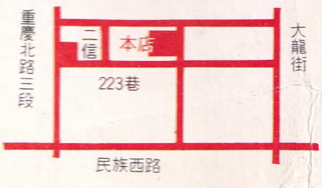
再送 GAME音樂CD

優待至元月31日止

新文行 電視遊樂器專賣店

台北市重慶北路三段223巷23弄3號
（二信合作社後第二條巷子）

TEL:(02)594-4621
TEL:(02)594-9277
FAX:(02)596-9982





星際系列19
星際雜誌超任年鑑
星際遊樂雜誌社•
台北市重慶北路三段二三三巷二三弄七號
＊02＊5949277•5944621
定價390元